NOWOŚĆ

PS3, X360, Wii, 3DS, PSP, iPhone, Android

PLAY BOX

Wyjątkowy magazyn o grach na konsole

numer 2/2012 (luty)
INDEX 274771
ISSN 2083-0556
02

cena 9,99 zł
w tym 8% VAT

JUŻ GRALIŚMY

MASS EFFECT 3

TESTUJEMY NOWĄ CZĘŚĆ KOSMICZNEJ SAGI:
TRYB DLA JEDNEGO GRACZA, CO-OP, GALAXY AT WAR

Najważniejsze gry 2012

Plus podsumowanie mijającego roku. Która gra okazała się najlepsza?

TEMAT

The Last of Us

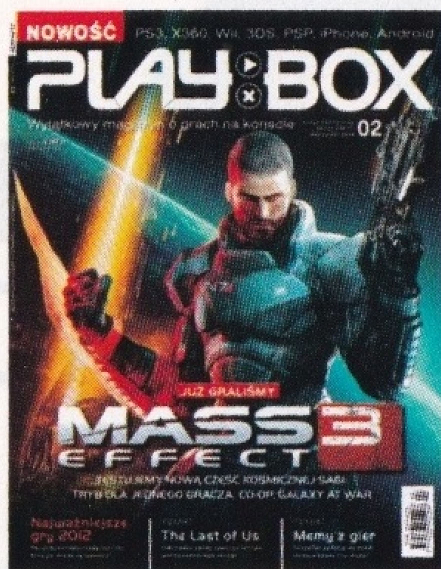
Odkrywamy sekrety nowej gry twórców serii Uncharted. Będą emocje!

TEMAT

Memy z gier

Tu miał być podtytuł, ale dostał strzałą w kolano. O co chodzi?





Playbox – numer 02

Szczęśliwego Nowego Roku! Rozpoczynamy nowy sezon na granie – jeszcze spokojnie odrabiając zaległości z ostatnich dwunastu miesięcy, ale już szykując się na to, co czeka nas w 2012 roku. To właśnie nadchodzącym tytułom poświęcony jest w dużej mierze obecny numer magazynu – zachęcamy do wczytania się w niego uważnie, bo odkrywamy sekrety kilku naprawdę oczekiwanych pozycji. A propos oczekiwań – wciąż też liczymy na wasze sugestie dotyczące naszego magazynu. Maile ślijcie na redakcyjny adres: playbox@bauer.pl. Odwiedźcie nas także na Facebooku: facebook.com/magazynplaybox.

SPIS TREŚCI

PLAYBOX 02

INFO

004 DiRT Showdown
006 Tony Hawk's Pro Skater HD
008 Minecraft
010 Pan Nintendo – Shigeru Miyamoto
012 Gametrade.pl
014 Retrogranie na małym ekranie
016 Gadżety

EXTRA

018 2011 – rok pełen gier
022 2012 – na co czekamy
026 Rok rocznic

ZAPOWIEDZI

028 Mass Effect 3
032 Final Fantasy XIII-2
036 Game of Thrones
038 South Park: The Game
040 Twisted Metal
042 NeverDead
044 Metal Gear Rising: Revengeance
046 Combat Wings: The Great Battles of World War II
048 Prototype 2
052 Starhawk
056 Soul Calibur V
058 I Am Alive
060 Max Payne 3

TEMAT

062 The Last of Us
066 Bullshoty, czyli nie wierz obrazkom
070 Middleware – dealerzy grywalności
074 Gamepad – najlepszy przyjaciel gracza
078 All your memes are belong to games, czyli o memach z gier

RECENZJE

082 Trine 2
086 Cabela's Survival: Shadows of Katmai
088 WWE 12
089 The King of Fighters XIII
090 Puss in Boots
092 Mario Kart 7
094 Oddworld: Stranger's Wrath HD
096 Gotham City Impostors
098 Jurassic Park: The Game
100 Iron Brigade
101 All Zombies Must Die
101 Joe Danger: Special Edition
101 Voltron: Defender of the Universe
102 Battlefield 3: Powrót do Karkand
104 Grand Theft Auto III: 10 Year Anniversary
105 LostWinds
105 Mad Dog McCree
105 The Sims FreePlay
106 Six Guns
107 Batman: Arkham City – Lockdown
107 Chrono Trigger
107 Dungeon Hunter 3
108 Infinity Blade II
109 The Bard's Tale
109 Call of Duty: Black Ops Zombies
109 Kinectimals

DZIAŁY STAŁE

110 Rynek
114 W następnym numerze



038 SOUTH PARK: THE GAME

Najbardziej niegrzeczni amerykańscy 9-latkowie w grze RPG od twórców Fallout: New Vegas!



078 MEMY Z GIER

Kiedyś nas śmieszyły, ale potem dostaliśmy strzałą w kolano... Okiem gracza przyglądamy się memom.



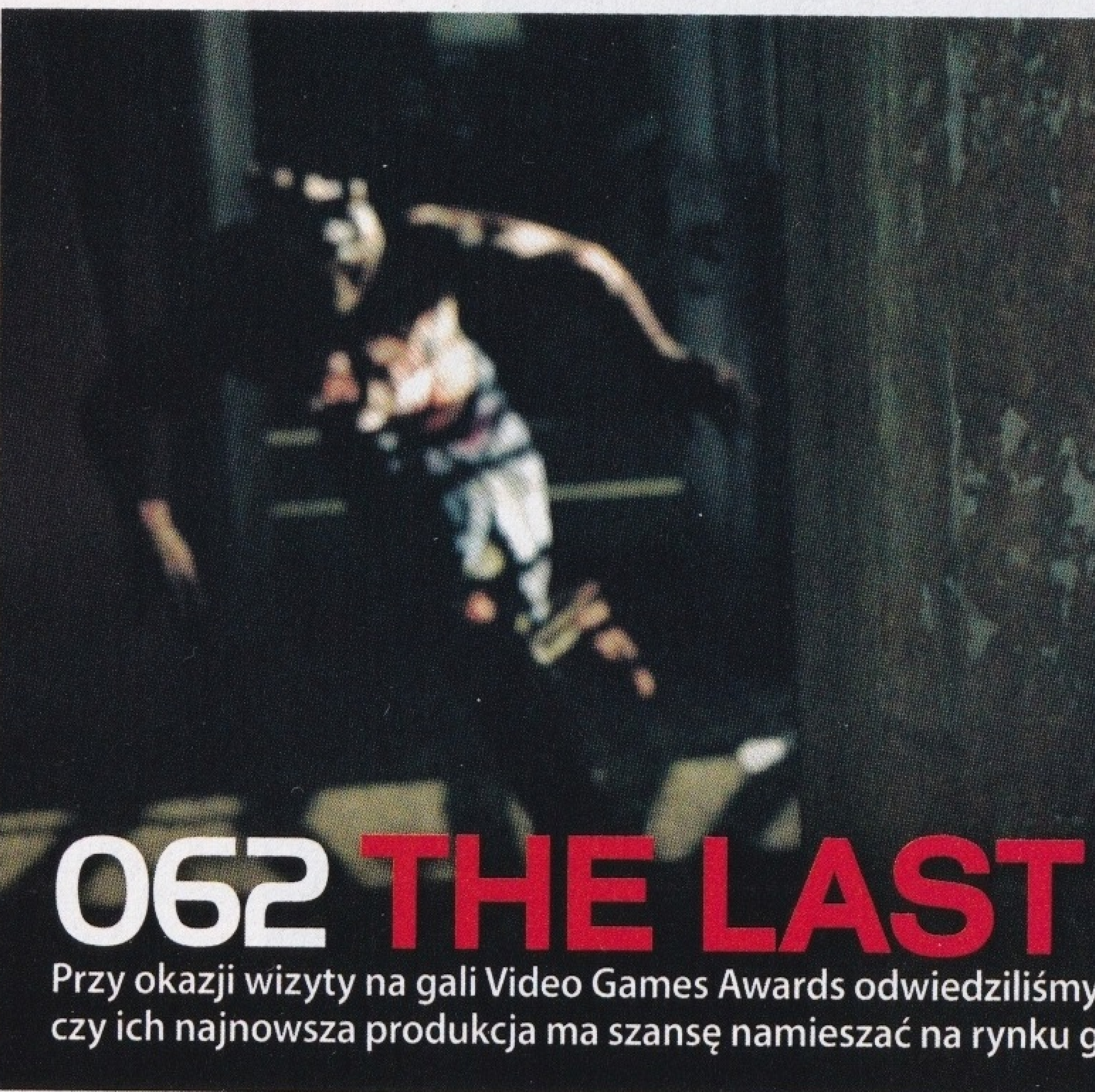
082 TRINE 2

Przełom roku nigdy nie obfituje w premiery gier. Spośród tych nielicznych warto jednak przyjrzeć się Trine 2.



028 MASS EFFECT 3

Byliśmy w kanadyjskiej centrali BioWare, gdzie zagraliśmy w pierwsze etapy wielkiego zwieńczenia przygód Sheparda, sprawdzając przy okazji także sieciową kooperację i Galaxy at War.



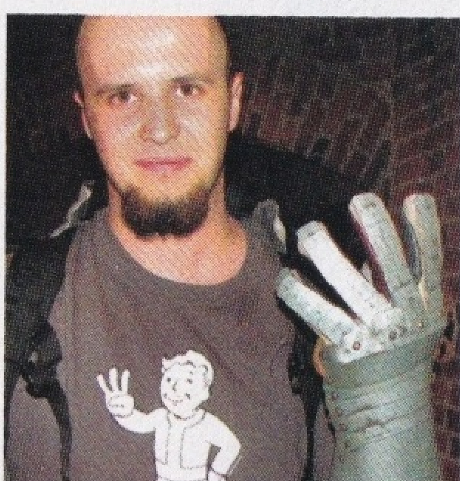

062 THE LAST OF US

Przy okazji wizyty na gali Video Games Awards odwiedziliśmy także odpowiedzialne ze serię Uncharted studio Naughty Dog, by sprawdzić, czy ich najnowsza produkcja ma szansę namieszać na rynku gier. Szansę ma, a o tym, jak to zrobi, napisaliśmy w obszernym artykule.

Nasi autorzy



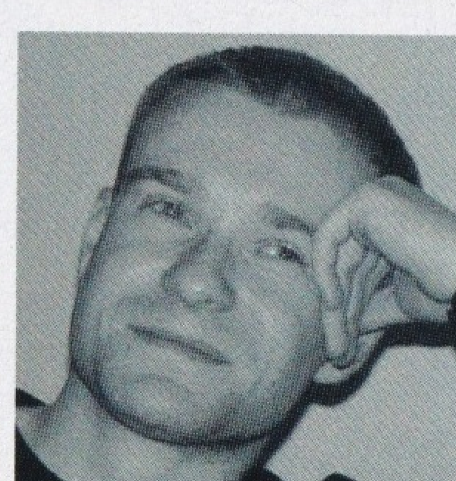
Tymon Smektała
Z padem w ręku pisał o padach, a także tym, by nie wierzyć obrazkom. Znalazł czas, by zagrać w Grand Theft Auto III – to jednak się nie liczy, bo cała gra zmieściła mu się w kieszeni.



Grzegorz Karaś
Dobrze przygotowany (co widać na załączonym obrazku) wybrał się za wielką wodę, by w Vancouver oglądać Prototype 2, a w Edmonton grać w Mass Effekta 3. Szczęśliwie wrócił!



Marek Turno
Niech ta mina was nie zmyli – wbrew pozorom to facet, który potrafi się śmiać. Najchętniej ze wszystkich świętości i tematów tabu – dlatego to właśnie on pisał o South Park: The Game.



Marcin Traczyk
Przetrwał spotkanie z Cieniami Katmai, nerwy koił (łapiąc łatwe trofiki) przy Kocie w Butach, w końcu podsumował 2011 rok i spojrzał w kryształową kulę, by poznać przyszłość.



MINECRAFT
ORYGINAŁ WKRÓTCE NA X360, A NA KONSOLACH JUŻ SĄ JEGO KLONY! Str. 8

DiRT Showdown
Kurz, kraksy i pisk opon



Wbrew oczekiwaniom najbliższą grą samochodową firmy Codemasters nie będzie GRID 2, a DiRT Showdown – produkcja, która zaoferuje rozgrywkę o nieco luźniejszym charakterze, bazującą na mocno zręcznościowym modelu jazdy.

W DiRT Showdown pojawią się tradycyjne wyścigi (będzie można w nich korzystać z nitro), ale główną atrakcją gry mają być dwa unikatowe tryby – Hoonigan oraz Demolition Derby. Pierwszy z nich polegać ma na wykonywaniu rajdowych sztuczek na specjalnie skonstruowanych torach przeszkód – przypomina więc tzw. Gymkhanę znaną z DiRT 3. W Showdown jeździć będziemy jednak po bardziej otwartych arenach umieszczonych w takich lokacjach, jak San Francisco, Miami, Londyn i Tokio, a wykonywane sztuczki otrzymają niemal cyrkową, pirotechniczną oprawę. Demolition Derby przypomni z kolei czasy świetności serii Destruction Derby (znanej głównie z pierwszego PlayStation) – trafimy na areny wypełnione rywalami, których trzeba eliminować, wjeżdżając w ich pojazdy – będzie więc miłą odskocznią od jazdy po zwykłych torach.

Pojawi się również odpowiednik Autologa znanego z serii Need for Speed – system pozwalający śledzić osiągnięcia znajomych oraz rzucać im wyzwania. Na pewno wpłynie to pozytywnie na żywotność gry i pozwoli w łatwy sposób oceniać własne postępy. Nie zabraknie również trybu wieloosobowego rozgrywanego przez internet (do ośmiu graczy) lub lokalnie, na podzielonym ekranie (dwie osoby).

Miłośnicy dźwięków gniecionej blachy muszą uzbroić się w odrobinę cierpliwości – premiera gry na PS3 i X360 przewidziana jest na maj tego roku. Tymczasem Showdown nie oznacza, że „mistrzowie kodu" idą w stronę gier zręcznościowych. Choć oficjalnej zapowiedzi nie ma, plotka głosi, że pierwsze prace nad DiRT 4 już trwają.



DEMOLKA
Nowością w serii DiRT będzie tryb demolki, który spodoba się fanom kultowej serii Destruction Derby.



W ŚWIETLE FAJERWERKÓW
Jedną z bardziej unikatowych cech DiRT Showdown ma byc cyrkowa, pirotechniczna oprawa zawodów. Pojawi się też różne warunki pogodowe (deszcz i śnieg), jeździć będziemy zaś w dzień i w nocy.





SPRAWDŹ MÓJ GARAŻ
Twórcy nie ujawniają jeszcze listy samochodów, którymi przyjdzie nam jeździć, twierdzą jednak, że park maszynowy będzie zróżnicowany i znajdą się w nim m.in. podrasowane seryjne sedany, amerykańskie muscle cary, a nawet karawany i vany. Pojawi się też FOUR H.F.H.V. Ford Fiesta należąca do Kena Blocka, kierowcy od dłuższego czasu współpracującego z firmą Codemasters.



SHIGERU MIYAMOTO

Jeden z najważniejszych projektantów gier w dziejach interaktywnej rozrywki zaczyna mówić o swojej emeryturze. Jak wpłynie to na koncern Nintendo, którego pozycję zbudowały głównie produkcje wymyślone przez niego? Co z kolejnymi odsłonami Mario i The Legend of Zelda? Str. 10

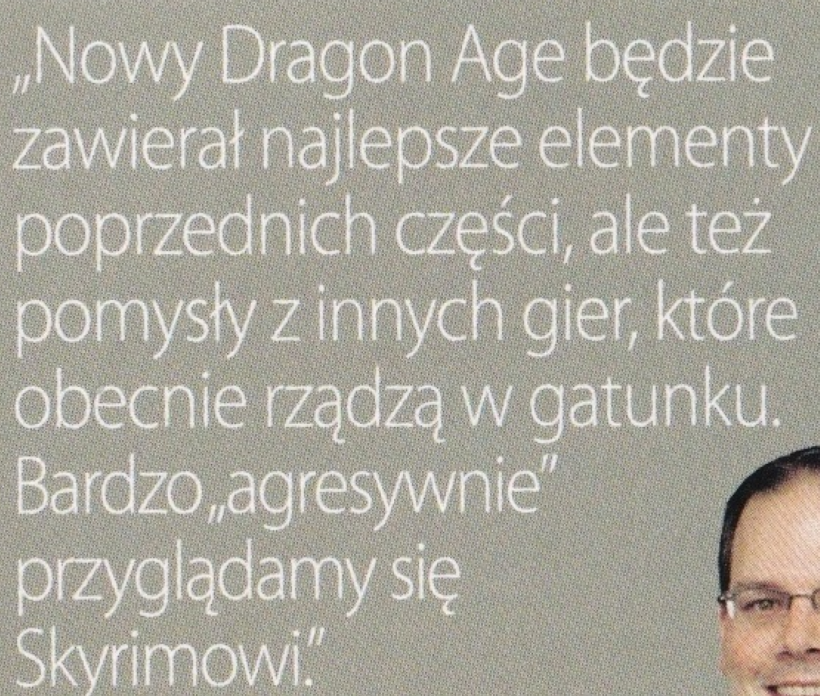


RETROGRANIE – W KIESZENI

Moda na retro granie trwa w najlepsze, a duża w tym zasługa nowych platform: smartfonów, tabletów i multimedialnych urządzeń przenośnych. Jak grać w hity z Commodore'a 64, Spectrum czy SNES-a na sprzętach korzystających z systemów Android oraz iOS? O tym piszemy na str. 14

cytaty

„Nie przepadam za grami z Mario. Nie podoba mi się szybowanie, bezwładność, brak możliwości uderzenia przeciwnika. Rozumiem, że ludzie kochają tę serię, ale to nie moja bajka."



Michel Ancel

Mówi twórca Raymana, zwany przez niektórych francuskim Shigeru Miyamoto. O japońskim oryginale piszemy w artykule na str. 10.

„Nowy Dragon Age będzie zawierał najlepsze elementy poprzednich części, ale też pomysły z innych gier, które obecnie rządzą w gatunku. Bardzo „agresywnie" przyglądamy się Skyrimowi."

Ray Muzyka

Szef studia BioWare bez skrępowania wskazuje źródła inspiracji dla Dragon Age'a 3.

„Angry Birds to sympatyczna gra, z którą każdy może spędzić trochę czasu, ale dopiero za 20, 25 lat będzie można powiedzieć, że to nie chwilowa moda."



Henk Rogers

Założyciel The Tetris Company przypomina, że najpopularniejszą grę na świecie wymyślił Rosjanin, a nie Finowie.

„Hej, mówiłem wam 1000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000 razy, że nie mam nic wspólnego z Metal Gear Rising."

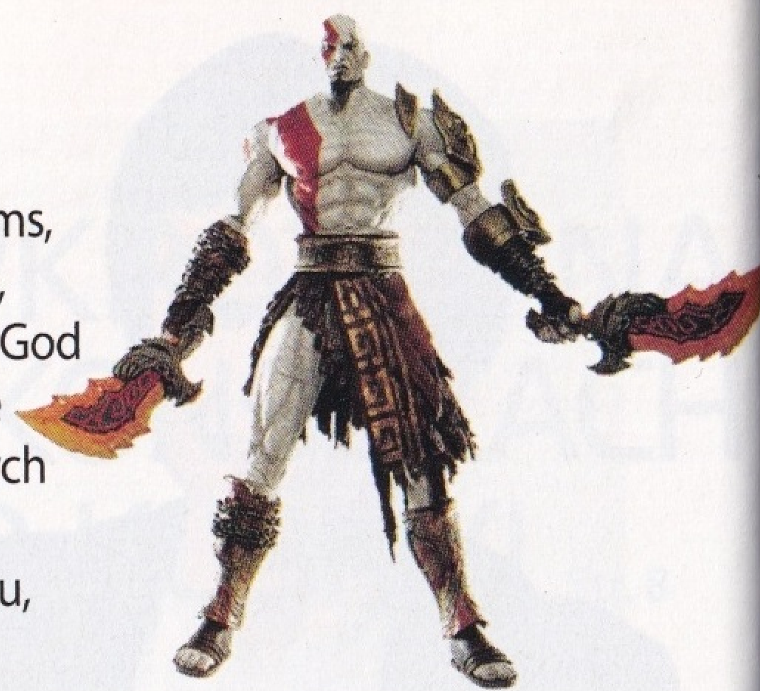
Hideki Kamiya

Główny projektant Bayonetty podkreśla, że nie pracuje nad Metal Gear Rising: Revengeance. Jego koledzy tak – str. 44.

EPIC MICKEY 2 W PRODUKCJI

Newsletter na stronie firmy Disney Interactive wyjawił, że trwają prace nad Epic Mickey 2. Tym razem gra ma się ukazać na wszystkie wiodące platformy (jedynka wyszła tylko na Wii) oraz umożliwić zabawę w trybie kooperacji, w którym nasz kompan wcieli się w królika Oswalda. Premiera nowych przygód Myszki planowana jest na tegoroczne święta Bożego Narodzenia.

POWSTAJE GOD OF WAR IV!



Kompozytor muzyki filmowej Timothy Williams, umieścił w swoim CV wpis na temat projektu, w jakim brał ostatnio udział – a jest nim gra... God of War IV! Potwierdza to plotki opublikowane przez brytyjski magazyn PSM3, według których prace na tym tytułem rzeczywiście trwają, premiera odbędzie się w drugiej połowie roku, a rozgrywka zostanie wzbogacona o co-op.



WITAJ Z POWROTEM! Pierwszy zwiastun nowej gry przedstawia Tony'ego Hawka jeżdżącego po poziomie Warehouse. Inne potwierdzone lokacje to School oraz Downhill, a skaterzy to m.in. Nyjah Huston, Chris Cole, Eric Koston, Rodney Mullen i Lyn-z Adams Hawkins.

Tony Hawk's Pro Skater HD

CHOĆ POZIOM GIER PODPISANYCH NAZWISKIEM MISTRZA DESKOROLKI OD LAT SPADA, WYSTARCZYŁA JEDNA INFORMACJA, BY ROZBUDZIĆ W FANACH SERII NADZIEJĘ. TONY WRACA – W SPRAWDZONEJ FORMULE!

Zaczęło się od Twittera Tony'ego Hawka, który na początku grudnia poinformował, że wkrótce będzie mógł ujawnić coś wielkiego. To „wkrótce" miało miejsce podczas gali wręczenia nagród Video Game Awards, gdzie zaprezentowano zwiastun gry Tony Hawk's Pro Skater HD. Równocześnie koncern Activision oficjalnie poinformował o nowej produkcji z Tonym Hawkiem, ujawniając pierwsze szczegóły na jej temat.

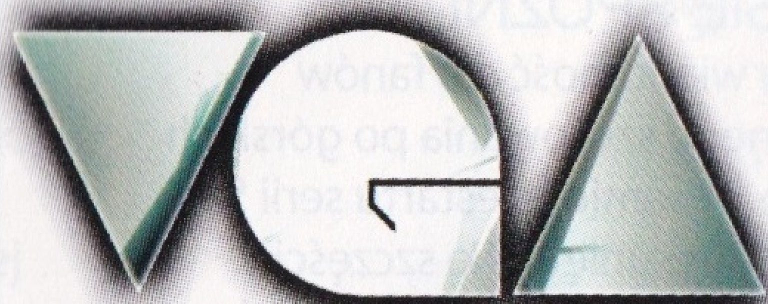
Choć za grę odpowiada studio Robomodo, twórcy jej dwóch poprzednich części (RIDE i SHRED), nowa produkcja nie będzie bazować na kontrolerze w formie plastikowej deskorolki dołączanej do tych tytułów. Zamiast eksperymentów dostaniemy tradycyjną grę, w której do sterowania wykorzystywany jest pad.

Pro Skater HD tworzony jest jako kompilacja najlepszych lokacji z dwóch pierwszych części serii (Tony Hawk's Pro Skater i Tony Hawk's Pro Skater 2 wydanych w 1999 i 2000 roku), co oznacza, że nie każda miejscówka sprzed lat będzie dostępna. Na chwilę obecną potwierdzono trzy klasyczne poziomy – Warehouse, School oraz Downhill – pozostałe zaś są wciąż tajemnicą. Nie wiemy też, w jaki sposób będziemy jeździć w tych lokacjach – zapewne pozostawione zostaną oryginalne zasady gry, a na każdym poziomie trzeba będzie wykonać szereg zadań, jak również zdobyć odpowiednią liczbę punktów i zebrać wskazane znajdźki. Nie jest jednak wykluczone, że twórcy remake'u wprowadzą kilka własnych pomysłów, szczególnie związanych z rozgrywkami sieciowymi.

Ważną częścią poprzednich gier była ich ścieżka dźwiękowa, przez wielu uważana za kultową. Niestety nie ma gwarancji, że w wersji HD usłyszymy stare kompozycje – przedstawiciele Activision co prawda obiecują, że koncern spróbuje wykupić licencje na część oryginalnych utworów, ale przypominają, że seria Tony Hawk zawsze „odkrywała" nowych wykonawców i podobnie będzie tym razem.

Stary, dobry Tony w oprawie graficznej zgodnej z dzisiejszymi standardami to obiekt marzeń wielu graczy, którzy dorastali w latach 90-tych. Ich spełnieniem ma być właśnie Tony Hawk's Pro Skater HD. Gra trafi na wirtualne półki Xbox Live Arcade oraz PlayStation Store, co oznacza, że jej cena kształtować się będzie na niskim poziomie – zapłacimy za nią najpewniej 1200 MSP/45 zł. Nie znamy jeszcze konkretnej daty premiery, wszystko wskazuje jednak na to, że będzie ona miała miejsce latem tego roku.

5



TO LICZBA NAGRÓD, JAKIE OTRZYMAŁ PORTAL 2 PODCZAS GALI VIDEO GAME AWARDS 2011. WŚRÓD LAUREATÓW JEST TEŻ M.IN. THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (GRA ROKU), MASS EFFECT 3 (NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA), CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 (NAJLEPSZA STRZELANINA) I THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (NAJLEPSZA NA WII).



400 000

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT POLSKA OGŁOSIŁO, ŻE SPRZEDAŻ PLAYSTATION 3 W POLSKIEJ DYSTRYBUCJI PRZEKROCZYŁA LICZBĘ 400 000 SZTUK. MOWA O KONSOLACH, KTÓRE TRAFIŁY ZE SKLEPÓW DO DOMÓW GRACZY.



The longest videogames marathon playing Dance Dance Revolution lasted 16 hr 18 min 9 sec and was achieved by Alexander Skudlarek (USA) in Rochester, Minnesota, USA, from 14-15 October 2011

3 000 000

POMIMO TRUDNEGO STARTU, NINTENDO WRAZ ZE SWOJĄ KONSOLKĄ PRZENOŚNĄ 3DS ODBIJA SIĘ OD DNA, NOTUJĄC JUŻ PONAD 3 MILIONY SPRZEDANYCH URZĄDZEŃ.



16

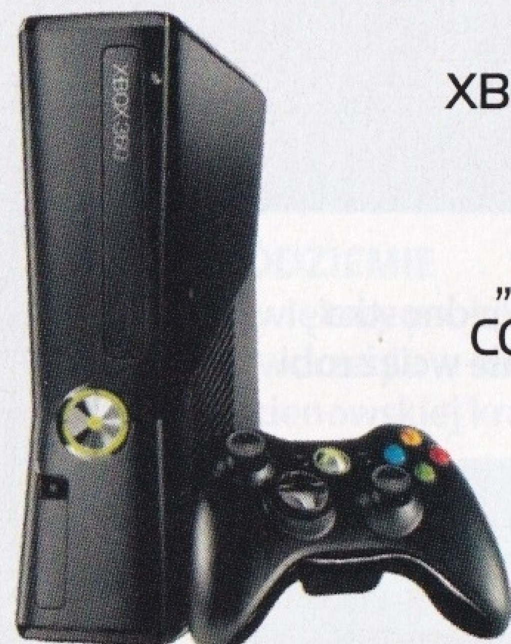
GODZIN POD RZĄD GRAŁ W DANCE DANCE REVOLUTION ALEXANDER SKUDLAREK. AMERYKAŃSKI NASTOLATEK USTANOWIŁ W TEN SPOSÓB NOWY REKORD GUINNESSA. DOKŁADNY CZAS WYNOSIŁ 16 GODZIN, 18 MINUT I 9 SEKUND. SKUDLAREK CO GODZINĘ MÓGŁ ZROBIĆ SOBIE 10-MINUTOWĄ PRZERWĘ.



100 000

LICZBA EGZEMPLARZY, W JAKIEJ ROZESZŁY SIĘ ZARÓWNO BATTLEFIELD 3, JAK I FIFA 12 NA NASZYM RYNKU. NIEWĄTPLIWIE TO WIELKI SUKCES DLA POLSKIEGO ODDZIAŁU ELECTRONIC ARTS.

800 000



XBOKSÓW SPRZEDAŁO SIĘ PODCZAS AMERYKAŃSKIEGO „CZARNEGO PIĄTKU”, COROCZNEGO ŚWIĘTA HANDLOWEGO SŁYNĄCEGO Z OGROMNYCH OBNIŻEK CEN.



10 000 000 000

ANDROID MARKET, SIECIOWY SKLEP DLA POSIADACZY URZĄDZEŃ Z SYSTEMEM ANDROID, PRZEKROCZYŁ LICZBĘ 10 MILIARDÓW POBRANYCH APLIKACJI. WŚRÓD NAJPOPULARNIEJSZYCH JEST OCZYWIŚCIE ANGRY BIRDS.



TWISTED METAL I DRUGA GRA GRATIS

David Jaffe, twórca serii Twisted Metal ogłosił, że limitowana edycja gry na PlayStation 3 (zapowiedź na str. 40) zawierać będzie kod do pobrania Twisted Metal: Black. Będzie to idealna okazja na przypomnienie sobie klasyka wydanego w 2001 roku na PS2.

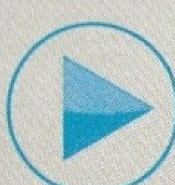
SSX SIĘ SPÓŹNI



Smutna wiadomość dla fanów wirtualnego szusowania po górskich stokach – premiera restartu serii SSX została przesunięta. Na szczęście nieznacznie, bo na 2 marca. Jak tłumaczy Todd Batty, dyrektor kreatywny gry, dodatkowy czas był potrzebny na doszlifowanie elementów rozgrywki.

Minecraft

Górnik, murarz, cieśla, szklarz, gracz



W półtora roku zdobył szturmem cały pecetowy świat, wydane zostały jego wersje na urządzenia mobilne, a już wiosną będą w niego mogli zagrać posiadacze Xboksa 360. Przybliżamy fenomen świata z klocków, odpowiadając na pytania tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zapoznać się z Minecraftem.

Skąd wziął się Minecraft?

Minecraft po raz pierwszy objawił się światu w maju 2009 roku, gdy jego autor – szwedzki niezależny twórca gier Markus „Notch" Persson – udostępnił wersję alpha swojej nowej produkcji inspirowanej takimi tytułami, jak Dwarf Fortress, Dungeon Keeper i Infiniminer. Napisana w języku Java, uruchamiana także z przeglądarki gra umieszczała użytkowników w losowo wygenerowanych światach składających się z sześciennych bloków, które można było niszczyć i stawiać na nowo w innych miejscach, konstruując mniej lub bardziej skomplikowane budowle. Od tamtego czasu Notch zdążył założyć własne studio – Mojang – które na bieżąco aktualizuje grę, dodając do niej nowe elementy. Oficjalna, „ukończona" wersja Minecrafta (1.0) ukazała się 18 listopada ubiegłego roku na pierwszym w historii konwencie miłośników gry – MineConie 2011 w Las Vegas. Mimo „wydania" prace nad kolejnymi uaktualnieniami nadal trwają w najlepsze.

Jak się w to gra?

W momencie uruchomienia nowej gry generowany jest ogromny, unikalny świat, na powierzchni którego w losowym miejscu pojawia się postać gracza. Otoczenie obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Bohater może chodzić, skakać, pływać w rzekach i jeziorach, a także własnoręcznie niszczyć bloki z różnych „materiałów" i przechowywać je we własnym ekwipunku. Jedną z pierwszych czynności, jakie powinien wykonać, jest „pobranie" drewna z pnia któregoś z rosnących w pobliżu drzew (trudno mówić tu o jego ścięciu, gdyż fizyka gry nie przewiduje przewracania się drzew pozbawionych połączenia z ziemią!), z którego może wytworzyć deski. Z nich zaś – podstawowy przybór każdego poszukiwacza przygód w świecie Minecrafta, czyli warsztat. To dzięki niemu łącząc drewniane patyki z kamiennymi, stalowymi czy diamentowymi klockami, można wytwarzać ułatwiające zbieranie surowców narzędzia, broń oraz wszelkie inne przedmioty (nie) codziennego użytku, jak na przykład tory kolejki i jej wagoniki. Aktualnie istnieje 200 przedmiotów, które można wykonać, łącząc ze sobą odpowiednie materiały.

USS ENTERPRISE
Kultowy statek kosmiczny odtworzony w skali 1:1. Zbudowany we wczesnej wersji gry rozpoczął modę na wielkie budowle.



RAPTURE
Podwodne miasto z BioShocka. Istnieje również minecraftowa wersja Columbii z powstającego właśnie BioShock Infinite!



PROCESOR
OK, tylko jego 16-bitowa jednostka arytmetyczno-logiczna, ale wciąż robi ogromne wrażenie.



CATHERINE TRAFI DO EUROPY

Deep Silver ogłosiło datę premiery Catherine w Europie (w Polsce nadal brak wydawcy). Przyprawiony erotyką horror z elementami gry logiczno-zręcznościowej pojawi się w sklepach 10 lutego. W droższej edycji limitowanej dodatkowo dostaniemy koszulkę, dwie podkładki pod piwo i plakat.



BEZBRONNY XBOX LIVE

1 stycznia z usługi Rynek na Xbox Live zniknęły bronie dla awatarów (broń jest podobno źle postrzegana, dlatego w jej miejsce pojawiły się... tatuaże). Gracze, którzy np. Hammerbursty i Lancery z Gears of War dla swoich podobizn kupili wcześniej – zachowają je.



MINECRAFT NA KONSOLE

Choć premiera oficjalnego Minecrafta na Xboksa 360 przewidziana jest dopiero na wiosnę tego roku, już teraz zagrać można w produkcje bardzo do niego podobne – i to wcale nie na PC, a na konsolach i urządzeniach przenośnych. Którym warto przyjrzeć się bliżej?



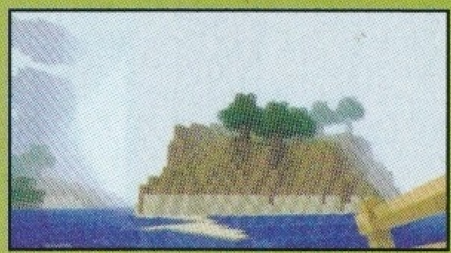
FORTRESSCRAFT
X360

Pierwszy i wciąż najpopularniejszy klon Minecrafta na Xbox Live Arcade oraz najlepiej sprzedająca się gra niezależna w serwisie Microsoftu (240 MSP). Jako bohaterów wykorzystuje... xboksowe awatary, a to nie jedyny ze świetnych pomysłów jej twórców. Warto sprawdzić!



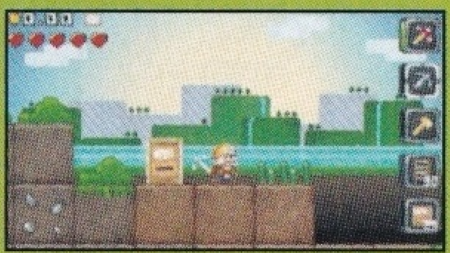
TOTALMINER: FORGE
X360

Najlepiej sprzedający się ostatnio klon Minecrafta na Xbox Live Arcade. Znacznie okrojony pod względem zawartości w stosunku do oryginału, ale wprowadzający również kilka oryginalnych pomysłów, w tym m.in. gotówkę i sklepy.



MINECRAFT POCKET EDITION
iOS, Android

Kieszonkowa edycja Minecrafta na smartfony pozwala póki co tylko budować i niszczyć bloki „klockowego" świata, ale za to umożliwia robienie tego wspólnie z kolegami korzystającymi z obu systemów operacyjnych.



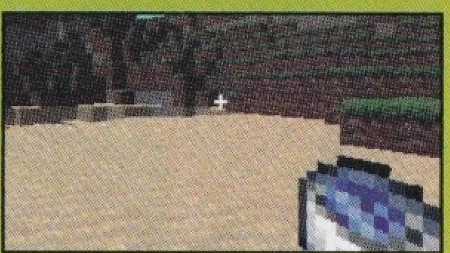
JUNK JACK
iOS

Urocza wariacja na temat kopania, zbierania i konstruowania w dwóch wymiarach, inspirowana zarówno Minecraftem (są też świnki i owieczki!), jak również dwuwymiarową Terrarią. Nacisk kładzie przede wszystkim na zwiedzanie podziemi.



BLOCKWORLD
Android

Ten klon Minecrafta na smartfony napędzane systemem Android szczyci się aż czterema rozmiarami klocków, z których zbudowany jest świat, oraz rozbudowanym systemem questów i rozwoju bohatera. Ma liczne grono fanów, którzy tworzą w nim cuda.



DSCRAFT
NDS

Stworzona jako „homebrew", czyli nieautoryzowana przez producenta konsoli, ale jednocześnie darmowa gra na Nintendo DS. W znacznym stopniu odtwarza Minecrafta z możliwościami budowy i eksploracji, cyklem dobowym itp. Dolny ekran służy jako podręczny ekwipunek.

Broń? Po co mi broń?

Miecze, łuki i strzały czy zbroja na poszczególne części ciała znalazły się w grze nie przez przypadek, a w zależności od pory dnia i miejsca, w którym znajduje się bohater, służą mu do różnych celów. Gdy świeci słońce (doba trwa około 20 minut), możemy polować na wałęsające się po okolicy niegroźne zwierzęta, jak np. świnie czy krowy, których mięso po upieczeniu w piecu pozwala skutecznie zapobiegać skutkom głodu. Najedzony górnik to zadowolony górnik, zwłaszcza że może wówczas liczyć na automatyczną regenerację zdrowia.

W ciemności (w nocy lub pod ziemią) pojawiają się potwory: pająki, zombi, szkielety-łucznicy, wybuchające creepery i teleportujący się endermeni, które z reguły mają ochotę wyrządzić nam krzywdę. A że nie zawsze da się spotkania z jednym lub drugim uniknąć, warto mieć pod ręką jakieś ostrze – choćby wystrugane z rosnącej przed własnoręcznie zbudowanym domem brzozy, jeżeli jeszcze nie udało się nam dokopać do znajdujących się głęboko pod powierzchnią pokładów rudy żelaza.

Czy Minecrafta można „przejść"?

Przez długi czas celem samym w sobie było w Minecrafcie przeżycie i „budowanie fajnych rzeczy". To drugie jest zresztą myślą przewodnią trybu Creative, w którym gracz nie może zginąć, ma nieograniczoną ilość surowców pod ręką i potrafi latać. Jeżeli chodzi o podstawowy tryb Survival, to kilka ostatnich łatek wprowadziło do gry elementy przygodowe. Chociaż wciąż nie ma w niej questów i rozbudowanej interakcji z bohaterami niezależnymi jak w RPG-ach, to istnieje w grze „ostatni boss", po pokonaniu którego wyświetla się lista z nazwiskami twórców gry. To Enderdragon – smok zamieszkujący wymiar End, do którego można dostać się tylko za pomocą odnalezionego i własnoręcznie aktywowanego portalu. Dla najbardziej zdeterminowanych graczy jest jeszcze tryb Hardcore, w którym śmierć oznacza koniec zabawy w danym świecie (w trybie Survival bohater może się odrodzić), a gra oferuje jedynie powrót do menu głównego oraz możliwość skasowania pliku z zapisem stanu rozgrywki.

Czy mogę utworzyć trójkę murarską z kolegami?

Aktualnie Minecraft umożliwia zabawę wielu osób w jednym świecie i wspólne budowanie (lub zabijanie się, jeśli komuś to odpowiada – ustawienia danej gry leżą w gestii admina), ale konieczne jest do tego postawienie dedykowanego serwera na odpowiednio mocnym komputerze, co nie jest sprawą łatwą. Minecraft nie posiada lobby dla multiplayera i dołączać do istniejących światów innych graczy można, tylko znając i wpisując dokładny adres ich serwera. Kiedy jednak w danym świecie zbierze się zdeterminowana i zorganizowana grupa budowlańców, zwykle powstają na nim rzeczy iście spektakularne – choćby potężna w skali całego przedsięwzięcia próba odtworzenia tolkienowskiego Śródziemia. Pod względem gromadzenia i kreatywnej stymulacji podobnie myślących grup ludzi Minecraft w całej branży gier jest nie do pobicia.

ZIEMIA
Ogromny globus, do wnętrza którego można wejść! „Dziury" to przykre ślady działania Minecraftowych wandali.



ŚRÓDZIEMIE
Największy projekt w Minecrafcie – próba odtworzenia w szczegółach całej Tolkienowskiej krainy fantasy





SINE MORA

Microsoft poinformował, że utrzymana w klimacie strzelanek z automatów produkcja, nad którą wspólnie pracują węgierskie studio Digital Reality, kultowy japoński projektant Suda51 i legendarny kompozytor Akira Yamaoka, ukaże się wyłącznie na Xbox Live Arcade. Premiera przewidziana jest na kwiecień.

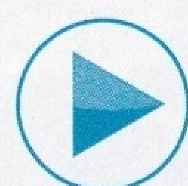
CAPCOM DIGITAL COLLECTION – WKRÓTCE!

Wiosną ukaże się pudełkowa edycja klasyków firmy Capcom. W kolekcji znajdą się gry: 1942: Joint Strike, Commando 3, Super Street Fighter II Turbo HD Remix, Flock, Final Fight: Double Impact, Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix, Rocketmen: Axis of Evil oraz Bionic Commando: Rearmed 2.



Pan Nintendo

NIE PRZYZWYCZAILIŚMY SIĘ JESZCZE DO MYŚLI, ŻE TWÓRCY GIER DOŻYJĄ WIEKU, KIEDY ZAMIAST JE TWORZYĆ, BĘDĄ WOLELI WYGRZEWAĆ SIĘ W CIEPŁYCH KRAJACH, SPĘDZAĆ DNI CZYTAJĄC KSIĄŻKI ALBO CHODZĄC NA DŁUGIE SPACERY Z PSEM. CZY TWÓRCA MARIO, SHIGERU MIYAMOTO, WYBIERA SIĘ NA TAKĄ EMERYTURĘ?

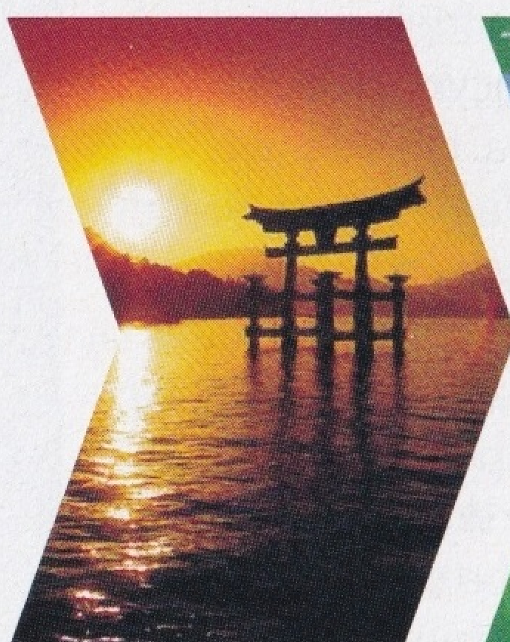


Burzę wywołał wywiad, jakiego 60-letni Miyamoto udzielił amerykańskiemu magazynowi Wired. Powiedział w nim, że w biurach japońskiego koncernu Nintendo pracujących nad kolejnymi tytułami na Wii, 3DS-a oraz pierwszymi grami na Wii U rozgłasza informację o rychłym przekazaniu projektów młodszym od siebie i odejściu na emeryturę.

To dziwna deklaracja, zwłaszcza w ustach człowieka, który jeszcze kilka lat temu deklarował, że tak, jak reżyserzy filmowi kręcą kolejne filmy aż do śmierci, tak on do końca swych dni gotowy jest tworzyć gry. W dalszej części wywiadu dla Wired Miyamoto jednak wyjaśnił: *Chciałbym znowu być na pierwszej linii frontu tworzenia gier. Pracować nad mniejszymi projektami z młodymi artystami i programistami. Albo nawet tworzyć coś mniejszego, coś, co będę mógł zrobić sam*. „Emerytura" szefa zespołu tworzącego tytuły na sprzęty Nintendo nie oznacza więc raczej jego rozstania z grami.

Urodzony w 1952 roku Miyamoto rozpoczął pracę w branży gier dwa lata po ukończeniu w 1977 roku studiów na kierunku wzornictwa przemysłowego. Zaczynał, pisząc gry na automaty – to na nich pojawiły się pierwsze wersje Donkey Konga i Mario Bros. W 1986 roku wymyślił i stworzył The Legend of Zelda. To tytuły od lat będące sztandarowymi produkcjami japońskiego koncernu. Ale Miyamoto to także wielki sukces Wii Fit czy Nintendogs na DS-a. To niemal każda gra Nintendo wydana w ciągu ostatnich 30 lat, nadzorował on bowiem prace nad (przynajmniej) kilkudziesięcioma tytułami, do każdego wnosząc swoje pomysły. Od 2006 roku pełnił zaś funkcję dyrektora departamentu Entertainment Analysis and Development w Nintendo. Przez lata firmował też swoją twarzą każde growe przedsięwzięcie firmy, zarówno jeśli chodzi o same gry, jak i kolejne generacje konsol przenośnych oraz stacjonarnych. Sam związany jest z Nintendo także emocjonalnie – to w firmie poznał swoją żonę, Yosuko, z którą ma dwójkę dzieci, niedługo po

„Twierdzą, że gry są dla ciebie złe? To samo mówili o rock'n'rollu!"
Miyamoto
na temat „szkodliwości" gier wideo i przestrzegających przed nimi „specjalistów".



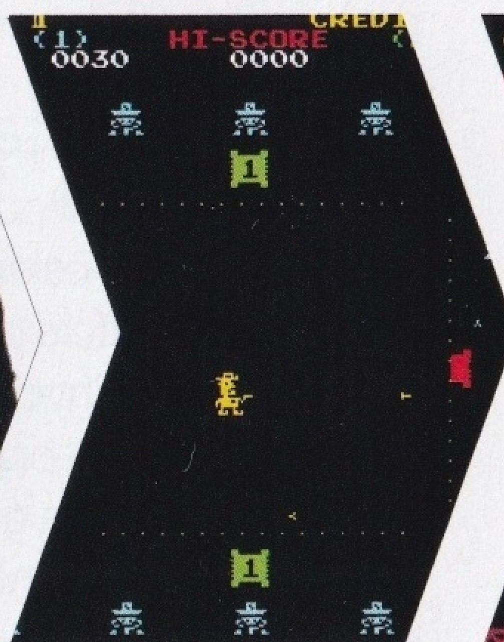
1952
Shigeru Miyamoto urodził się 16 listopada 1952 roku w japońskim Sonobe.



W MIĘDZYCZASIE...
Wyprawy Shigeru do lasów wokół Sonobe staną się potem inspiracją dla The Legend of Zelda.



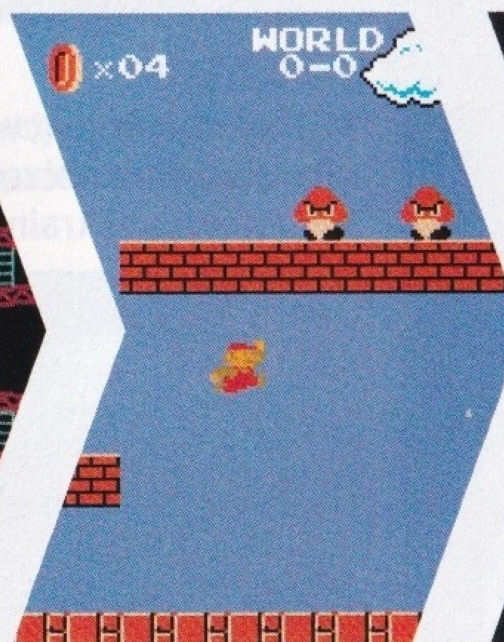
1977
Miyamoto kończy studia wzornictwa przemysłowego na uniwersytecie w Kanazawie.



1977
Pierwsza gra napisana dla Nintendo, przeznaczony na automaty zręcznościowy Sheriff.



1981
Debiut Donkey Konga jako porywacza dam. W kolejnych grach staje się bohaterem pozytywnym.



1983
Mario Bros. trafia na automaty, Super Mario Bros. dwa lata później wychodzi już na konsolę NES.



1986
Pierwsza odsłona The Legend of Zelda. Młody Link (po raz pierwszy) ratuje księżniczkę Zeldę.



1989
Po premierze pierwszego Game Boya fani Mario mogą schować hydraulika w kieszeni.

TEKKEN 3D PRIME EDITION

Specjalna „trójwymiarowa" wersja kultowej bijatyki przeznaczona dla Nintendo 3DS, trafi na europejskie półki sklepowe już 17 lutego. Będzie to pierwszy od 11 lat Tekken, który ukaże się na platformę Nintendo. Ma zawierać ponad 40 postaci, nowe areny oraz wersję 3D filmu Tekken: Blood Vengeance.



DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

Znamy już dokładną datę premiery pakietu Devil May Cry HD Collection – kompilacji trzech pierwszych części serii Devil May Cry z odświeżoną grafiką. Zestaw pojawi się w Euopie 3 kwietnia, a jego platformy docelowe to PS3 oraz Xbox 360.





„Dla mnie osobiście nigdy nie chodziło o gry jako takie. Zależało mi przede wszystkim na stworzeniu czegoś – czegokolwiek – większego i ważniejszego niż ja sam."
Miyamoto
podczas wykładu na GDC 2011.

ślubie kupili zaś dom blisko siedziby firmy, aby Shigeru mógł docierać do pracy pieszo lub na rowerze. Odejście takiego człowieka oznacza nie tylko zmianę pokoleniową, ale najprawdopodobniej także nową, nieznaną jeszcze wizję rozwoju gier i platform Nintendo. Wielu uważa nawet, że brak Miyamoto byłby porównywalny z sytuacją firmy Apple po śmierci jej wieloletniego lidera – Steve'a Jobsa.

Zapowiedź tej rewolucji zaniepokoiła giełdy. Akcje firmy w ciągu kilku godzin spadły o ponad 2%, pogłębiając tylko problemy koncernu, który zanotował miliardowe straty, mocno odczuwszy słaby start i niską sprzedaż Nintendo 3DS-a oraz negatywne nastawienie rynku (w tym podobno także twórców gier) do nowej, już teraz uznawanej za przestarzałą, konsoli Wii U.

Nic więc dziwnego, że Nintendo szybko zaprzeczyło rewelacjom magazynu Wired w specjalnych oświadczeniach, tłumacząc, co Miyamoto „miał na myśli", mówiąc o emeryturze. Zdaniem koncernu ma on w mniejszym stopniu skupiać się na zarządzaniu projektami i nadzorowaniu poszczególnych produkcji, bardziej zaś na szkoleniu nowego pokolenia twórców. To dość dziwna interpretacja wypowiedzi, w których legenda branży stwierdza chociażby, że już w tym roku chciałby zaprezentować swoją nową grę, a jej produkcja nie zajmie pięciu lat, ale kilka miesięcy...

Nowy, stworzony przez małą ekipę projekt znowu dałby też Miyamoto okazję do pokazania graczom kawałka siebie. Brzmi to banalnie, ale jedno z największych dzieł Shigeru, The Legend of Zelda, zainspirowały jego wspomnienia z dzieciństwa w japońskim Sonobe, gdy dni spędzał, przemierzając okoliczne lasy w poszukiwaniu skarbów. Zwolniony z dyrektorskich obowiązków w Nintendo mógłby też poświęcić się swoim pasjom, wśród których oprócz grania na gitarze i mandolinie jest... zgadywanie i sprawdzanie wymiarów przedmiotów (w tym celu zawsze nosi ze sobą metrówkę). I chociaż na to się na razie nie zanosi, to chyba najwyższa pora, aby Nintendo zaczęło myśleć o przyszłości bez Shigeru Miyamoto.



„Mógłbym zrobić Halo. To nieprawda, że nie potrafiłbym zaprojektować takiej gry. Po prostu nie chcę."
Miyamoto
zamiast spełniać oczekiwania rynku woli szukać nowych sposobów na zapewnianie frajdy graczom.

TEORIE SPISKOWE



W związku z zamieszaniem wokół rzekomego odejścia Shigeru Miyamoto na emeryturę w sieci pojawiły się „wyjaśniające" sprawę teorie formułowane przez łowców sensacji i spisków. Jedne głosiły, że to tylko i wyłącznie sposób Nintendo na przyciągnięcie uwagi mediów, które miały niedostatecznie interesować się zarówno nową konsolą Wii U, jak i sytuacją firmy, która po obniżce ceny 3DS-a poprawiła swoje wyniki finansowe. Kolejne głosiły natomiast, że twórca Donkey Konga, Mario i Zeldy obarczony zostaje całą odpowiedzialnością za niepowodzenia firmy i spotyka go podobny los jak kilka lat temu innego jego rodaka – Kena Katuragiego. Konstruktor pierwszego PlayStation, PS2 i przenośnego PSP po słabej premierze trzeciej „dużej" konsoli Sony został zwolniony ze stanowiska prezesa Sony Computer Entertainment. Jako honorowy członek zarządu oraz doradca firmy przeszedł na przymusową emeryturę. Zrobienie z Katuragiego kozła ofiarnego na chwilę uspokoiło nie najlepsze notowania giełdowe firmy (na to mogło teraz liczyć Nintendo), jednak z perspektywy czasu okazało się decyzją pochopną, ponieważ PlayStation 3 stopniowo zyskiwało na popularności, by w końcu stać się najlepiej zarabiającą konsolą Sony. Czy w teoriach tych jest ziarno prawdy? Tego pewnie nie dowiemy się nigdy.



„Co będzie następne? Mario 128? Właściwie to bardzo chcę go zrobić."
Miyamoto
pytany o plany Nintendo na przyszłość.



996
ierwsza publiczna rezentacja konsoli intendo 64, której warzą" został iyamoto.



1998
Ocarina of Time na N64 to najlepiej oceniana gra w dziejach (99% na metacritic.com!).



W MIĘDZYCZASIE...
Miyamoto nadzoruje powstawanie gier na Gamecube'a, Game Boya Color, Advance i DS-a.



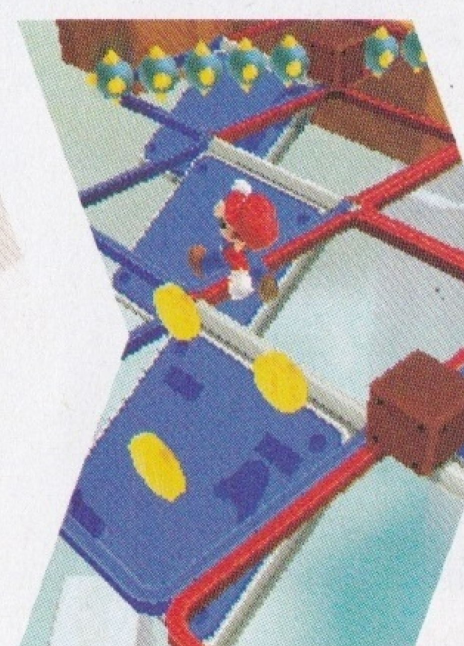
2005
Nintendogs na DS-a powstaje z miłości Miyamoto do jego owczarka szetlandzkiego, Pikku.



2006
Premiera Wii to także czas, kiedy Miyamoto staje na czele działu Nintendo tworzącego gry na sprzęty firmy.



2007
Firmowane przez Miyamoto Wii Fit przebojem zdobywa rynek tzw. niedzielnych graczy.



2011
3DS rozczarowuje, ale sprzedaż rośnie po premierze dwóch gier z serii Zelda i Super Mario 3DLand.



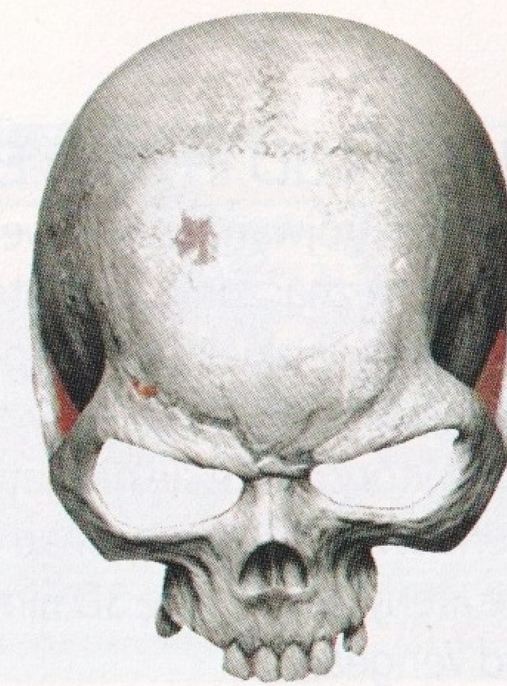
2012
Czy Miyamoto odejdzie, a wydane jeszcze w 2011 roku Skyward Sword będzie jego ostatnią grą?

PLAYSTATION VITA – CENY

Przy okazji japońskiej premiery PlayStation Vity europejski oddział firmy ujawnił ceny samej konsoli, jak i gier na nią na naszym kontynencie. Polskie są jeszcze nieoficjalne, ale już pojawiły się oferty w sklepach wysyłkowych. Za konsolę w wersji z Wi-Fi zapłacimy ok. 1250 złotych, za gry zapłacimy ok. 180-200 zł.

RISEN 2: DARK WATERS

Firma Deep Silver ujawniła datę premiery gry Risen 2: Dark Waters – produkcji typu RPG, za którą odpowiadają twórcy pierwszych trzech części kultowej w Polsce serii Gothic. Gra ukaże się na PS3 i X360 (oczywiście będzie też wersja PC) 27 kwietnia tego roku. Biorąc pod uwagę popularność Skyrima – to może być hit!



Zobacz to!

Pięć filmów, które po prostu trzeba zobaczyć.



Alan Wake's American Nightmare
10 minut z rozgrywki, opatrzone komentarzem szefa studia Remedy.
bit.ly/u0FY1P



Battlefield 3 według Freddiego Wonga
Słynny filmowiec-amator mierzy się z Battlefieldem. Efekt? Boki (ro)zrywać!
http://bit.ly/sHY6xB



Yakuza: Dead Souls
Ostateczna eksterminacja zombi w japońskim stylu. Europejska premiera gry już wkrótce!
http://bit.ly/vJt0GR

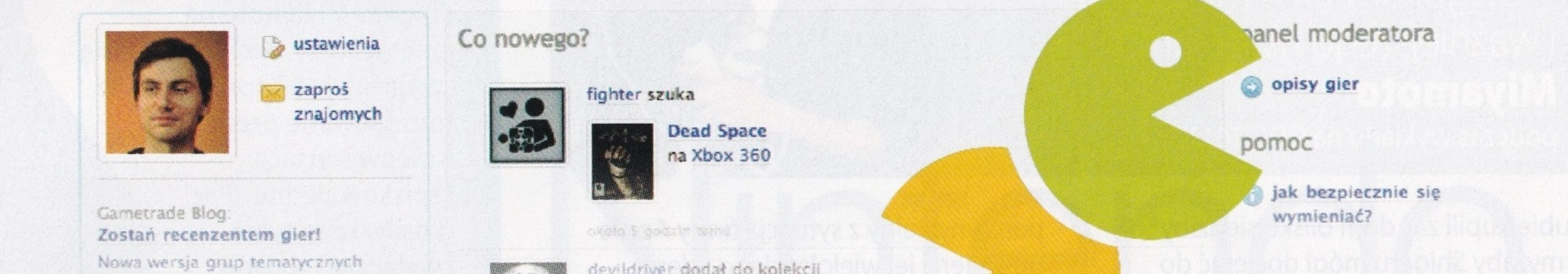


Metal Gear Rising: Revengeance
Fani serii zakrzyknęli z oburzenia. Jak tylko znaleźli szczękę na podłodze...
https://bitly.com/sXYzdF



Left 4 Dead na żywo
Świetny film nawiązujący do serii Left 4 Dead – z wielką niespodzianką dla wszystkich graczy.
http://bit.ly/tc6iT9





Gametrade.pl Wymieniaj bez końca

MASZ NA PÓŁCE GRY, DO KTÓRYCH JUŻ NA PEWNO NIE WRÓCISZ? NIE MUSZĄ OBRASTAĆ KURZEM. DZIĘKI SERWISOM TAKIM JAK GAMETRADE.PL MOŻESZ JE WYMIENIĆ NA INNE – I TO W DODATKU ZA DARMO.

Gamtrade.pl to jedna z największych i najprężniej działających growych inicjatyw w polskim internecie. Serwis pozwala wymieniać, sprzedawać i kupować gry od innych użytkowników, dzięki czemu nie trzeba ruszać się z domu czy przeszukiwać ofert dziesiątek sklepów internetowych. Wystarczy założyć konto, napisać, jakie gry nas interesują i których chcemy się pozbyć, a inni gracze zgłoszą się z ofertą. Oczywiście sami również możemy wybierać, i to z bazy ponad 36 tysięcy tytułów (ciągle poszerzanej).

Gametrade.pl wystartowało w sierpniu 2009 roku. *Z czasem rozwinęliśmy serwis w dość spore narzędzie, które pozwala nie tylko na wymianę, lecz i sprzedaż czy zakup gier oraz sprzętu. Sam pomysł zrodził się, jak to zwykle bywa, z własnej potrzeby. Każdy z nas miał kilka zalegających na półce gier, a gry są po to, aby w nie grać!* – o narodzinach projektu opowiada Michał Szczerba, marketing manager Gametrade.pl.

Dziennie w serwisie notowanych jest ponad kilkaset transakcji. W jednej chwili na wymianę czeka ponad 900 tys. używanych gier, kolejne kilkadziesiąt tysięcy można kupić. Strona rozwija się coraz szybciej dzięki efektowi kuli śniegowej „lepionej" przez rosnącą liczbę użytkowników (ponad 105 tysięcy) oraz dodawanych przez nich ofert, które można łatwo wyszukać.

Wydawać by się mogło, że za sukcesem tym stoi armia programistów. Tymczasem Gametrade.pl tworzy grupa zaledwie czterech pasjonatów. *My żyjemy grami 24 godziny na dobę! Z nimi wiążą się zarwane noce, paznokcie obgryzione w oczekiwaniu na premiery nowych tytułów i liczne wydatki na same gry oraz sprzęt* – zwierza się Szczerba i podkreśla, że dzięki Gametrade.pl te ostatnie udało im się ograniczyć.

Początek stycznia to dobry moment, by odwiedzić serwis, w którym powinno pojawić się mnóstwo nowych, „pochoinkowych" ofert.

Znudziła ci się gra? Wymień ją bez wychodzenia z domu

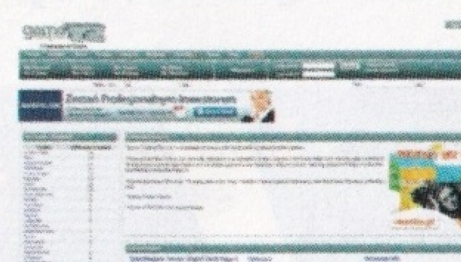
PIĘĆ INNYCH SERWISÓW, W KTÓRYCH ZA DARMO MOŻNA WYMIENIAĆ, SPRZEDAWAĆ I KUPOWAĆ GRY



GamesPoint.pl
Działa podobnie do GameTrade.pl, jednak z pewną różnicą. Tutaj obsługa strony wycenia gry na specjalne punkty, które potem można wykorzystać do wymiany na inne tytuły znajdujące się w bazie serwisu. Wymiana nie zachodzi więc bezpośrednio pomiędzy użytkownikami.



Swapzilla.eu
Serwis cieszy się dużą popularnością za sprawą bogatej bazy gier na różne platformy. Oczywiście najwięcej jest tych na PlayStation 3, Xboksa 360 i Wii, ale nie brakuje tutaj także klasyków z Nintendo 64 czy Segi Mega Drive. Warto zajrzeć, jeśli szukamy czegoś unikatowego.



Gametz.com
Zagraniczna strona, na której logują się gracze z całego świata. Wpisują oni tytuły gier, które chcą sprzedać, wymienić lub kupić. Tylko od indywidualnych ustaleń między użytkownikami zależy, jak przebiegnie transakcja. Za każdą otrzymuje się punkty reputacji, podobnie jak na Gametrade.pl.



Finta.pl
Serwis skupiający się na wymianie książek czy filmów, ale ma także dział gier. Wybór nie jest wielki, ale znajdziemy tu jednak nowości, takie jak Battlefield 3 czy Call of Duty: Modern Warfare 3. Kreatywne osoby mogą trochę pokombinować i wystawić na wymianę kilka książek o wartości jednej gry.



Freeko.pl
Działa podobnie jak Finta, posiada jednak nieco więcej kategorii produktów. Oprócz filmów, gier i książek, można tutaj znaleźć także płyty z muzyką, ubrania, a nawet sprzęt RTV i AGD. To dobre miejsce do tego, aby pozbyć się zalegających „gratów" i wymienić je na gry.



GAMEPAD

Apple nie wprowadziło oficjalnego pada do iPhone'a/iPoda Touch/iPada, sytuację wykorzystują więc mniejsze firmy. Nowe urządzenie tego typu to GamePad firmy 60beat podłączany do wejścia słuchawkowego. Niestety, kontroler działa z małą liczbą napisanych tylko dla niego gier.

TRANSFORMER PRIME – SPÓR PRAWNY

Hasbro, producent zabawek posiadający prawa do marki Transformers, pozwał do sądu firmę Asus, która ma w swojej ofercie tablet Transformer Prime (pisaliśmy o nim w zeszłym miesiącu). Może to wpłynąć na dostępność tego ciekawego urządzenia, także w Polsce.



Retrogranie na małym ekranie



JESZCZE WIĘCEJ RETRO
Najwięksi pasjonaci mogą kupić specjalne obudowy na urządzenia mobilne (np. iCade – na zdjęciu), które zamieniają je w prawdziwe automaty z dawnych salonów.



MODA NA RETRO
Ci, którzy zaczynali przygodę z interaktywną rozrywką 10, 20 i 30 lat temu, często wciąż grają. Retrogaming jest więc popularny... i dochodowy – powstają magazyny na jego temat, łatwo kupić wiele retrogadżetów, a stare gry przeżywają drugą młodość na urządzeniach mobilnych.





Popularność retrogamingu – grania w gry z czasów komputerów i konsol ośmio- czy szesnastobitowych – od lat nieustannie rośnie. Znawcy tematu twierdzą, że zabawa taka najlepiej smakuje wtedy, gdy gramy na oryginalnych platformach – nie wszyscy mają jednak dostęp do NES-a, Commodore'a 64 czy Amigi. Dzięki smartfonom nie trzeba już szukać sprzętu na aukcjach internetowych i zastanawiać nad tym, jak podłączyć starą konsolę do współczesnego panelu LCD. Równie przyjemne jest bowiem retrogranie na smartfonach oraz tabletach opartych na Androidzie oraz iOS-ie.

Wielu dojrzałych graczy pamięta czasy, w których, jeszcze jako bardzo młodzi ludzie, bawili się przy prehistorycznych z dzisiejszego punktu widzenia platformach i z łezką w oku wspomina produkcje tak trudne, że kilka godzin spędzało się nad ukończeniem jednego poziomu. Również i najmłodsi pasjonaci gier – ci najbardziej zapaleni – szukają tytułów sprzed lat, by poznać klasyki, o których czytają w serwisach i magazynach poświęconych grom.

Dziś bez większych problemów możemy wrócić do złotej ery gier ośmio- i szesnastobitowych – naszym wehikułem czasu są urządzenia mobilne. Smartfony i tablety doskonale nadają się do uruchamiania starszych tytułów – mają niewielkie gabaryty (są więc zawsze pod ręką, gdy najdzie nas fala nostalgii), dość prosty interfejs i wystarczającą moc obliczeniową.

Na obu wiodących mobilnych systemach operacyjnych – Androidzie oraz iOS-ie – znajdziemy zarówno programy do emulowania starych konsol i komputerów, jak i po prostu hity sprzed lat w wersji oryginalnej lub odpowiednio odświeżonej. Zdecydowanie łatwiej mają posiadacze urządzeń opartych na Androidzie – Google, operator tego systemu, bardziej liberalnym okiem spogląda bowiem na emulatory. Szczególnie duże możliwości otwierają się przed graczami zaawansowanymi, którzy znają takie pojęcia jak ROOT czy ROM, i są gotowi trochę pogrzebać w systemie, by zamienić smartfona w starą konsolę bądź komputer. Trzeba jednak zawsze pamiętać o kwestiach związanych z legalnością – wiele aplikacji dostępnych na Androida (Apple od początku konsekwentnie usuwał tego typu programy z App Store'a) pozwala w prosty sposób pobrać tzw. ROM-y z zapisanymi starymi grami (głównie z ośmio- i szesnastobitowych konsol Nintendo i Segi), które są niczym innym jak ich pirackimi kopiami. Uważa się jednak, że posiadacze oryginalnych kartridży, dyskietek czy kaset mają prawo korzystać z ROM-ów, część gier stała się też tzw. abandonware, czyli oprogramowaniem, w przypadku którego trudno wskazać posiadaczy praw autorskich, bo np. firma za nie odpowiedzialna zbankrutowała i nikt nie przejął praw do wydanych przez nią tytułów.

Ci, którzy nie chcą zastanawiać się, czy łamią prawo, mogą skorzystać z emulatorów oficjalnych (takie dostępne są głównie w App Storze), które wspierają „spadkobiercy" producentów oprogramowania sprzed lat (w ten sposób na urządzeniach opartych na iOS-ie grać można m.in. w tytuły z Commodore'a C-64 czy ZX Spectrum). Alternatywą są specjalne edycje starych produkcji, które nie wymagają emulacji, dzięki czemu można korzystać z nich bez dodatkowej wiedzy programistycznej (w tym przypadku ponownie więcej jest ich w App Storze, choć i w Android Markecie znaleźć można wiele tego typu produkcji). Tu reguły nie ma – trafić można zarówno na reedycje wielkich gier sprzed dziesięciu lat (o rocznicowym Grand Theft Auto III – 10 Year Anniversary piszemy na str. 104), nowe wersje kultowych tytułów sprzed 20 lat (Dizzy: Prince of Yolkfolk), klasyki z komputerów o bardzo różnym poziomie reedycji (fatalny Duke Nukem 3D, przeciętny Defender of the Crown, całkiem niezły Doom Classic) czy legendarne tytuły z automatów, zarówno przeniesione na nową platformę bez modyfikacji (Golden Axe), jak i z odnowioną oprawą graficzną (Ghosts'n'Goblins).

SONIC THE HEDGEHOG 4

Trwa dobra passa niebieskiego jeża Sonica na urządzeniach mobilnych. Po premierze chwalonej gry Sonic CD SEGA zapowiedziała kolejną: Sonic The Hedgehog 4 Episode II. Trafi ona do sprzedaży w tym roku i będzie zoptymalizowana pod Tegrę 3. Pojawi się także wersja gry na „duże" konsole.



EMULACJA KROK PO KROKU

1 SPRZĘT



Właściwie każde urządzenie działające z systemem Android nadaje się do tego, by zamienić je w platformę do retrogrania. Do komfortowej zabawy najlepsze wydają się być jednak smartfony z przekątną ekranu przynajmniej 3,5 cala – w większości emulatorów prawie połowę wyświetlacza zajmują przyciski sterujące. Świetnym telefonem do tego typu zastosowań jest Sony Ericsson Xperia Play wyposażona w pada z przyciskami. Użytkownikom sprzętów firmy Apple do emulacji wystarczy iPhone 3GS lub iPod Touch trzeciej generacji.

2 OPROGRAMOWANIE



Użytkownicy Androida powinni zaopatrzyć się w system przynajmniej w wersji 2.3.3. Przyda im się również aplikacja o nazwie SAM, która daje dostęp do SlideME, systemu dystrybucji cyfrowej alternatywnego wobec oficjalnego Android Marketu, gdzie znaleźć można wiele emulatorów (aplikację można pobrać stąd: slideme.org/sam.apk, więcej o niej poczytać zaś tu: slideme.org/sam). By pobierać programy ze SlideME, trzeba jednak pozwolić telefonowi na korzystanie z programów pochodzących z nieznanych źródeł (w Ustawieniach wejść do menu Aplikacje i zaznaczyć opcję Nieznane źródła) – warto pamiętać, by zrobić to tylko na czas pobierania ze SlideME.

3 EMULATOR

W przypadku Android Marketu wybór jest oczywiście większy. Każdą wyszukaną w cyfrowym sklepie Google'a aplikację trzeba wcześniej sprawdzić, czytając opinie na jej temat na forach – wielu programistów oferuje bowiem kiepskiej jakości programy w wysokiej cenie. Sprawdzone emulatory gier z automatów to: MAME4droid i Tiger Arcade. Konsolę Super Nintendo świetnie emuluje SNEX9X EX (jego twórca opracował także kilka innych emulatorów – o wszystkich przeczytać można na jego stronie www.explusalpha.com/home). Commodore'a C-64 przenosi na smartfony z Androidem program Frodo C-64. Na iOS-ie uwagę warto zwrócić na aplikację Commodore C-64 – oficjalny emulator „komody" z możliwością dokupywania nowych gier – lub ZX Spectrum: Elite Collection, czyli emulator komputera ZX Spectrum z olbrzymią bazą gier z tej platformy.



4 OPROGRAMOWANIE



W przypadku emulacji – przede wszystkim na Androidzie – na smartfona należy zgrać obrazy z zapisem oryginalnych kartridży czy innych nośników. Istnieją programy, które pozwalają pobierać je z internetu (np. Emulator ROMs), trzeba jednak pamiętać o związanymi z tym kwestiami prawnymi. Jeśli chodzi o stare gry przeniesione na urządzenia mobilne przez ich twórców, trzeba po prostu wpisywać ich tytuły w Android Markecie i App Storze, sprawdzając, czy nie są dostępne. Czasem figurują one pod nazwą firmy, która odpowiada za oryginały – np. japoński Capcom, wydawca takich klasyków, jak Street Fighter II czy Commando, udostępnia aplikację Capcom Arcade dającą dostęp do szeregu różnych gier.

INFO



SKLEP SIECIOWY DLA WII U

Według anonimowych źródeł, nowa konsola Nintendo Wii U będzie oferowała znacznie bardziej zaawansowany sklep cyfrowy niż ten znany z Wii czy przenośnych konsol japońskiej firmy. Oprócz aplikacji działających na kontrolerze-tablecie konsoli (według plotek może być to m.in. MLB.TV służące do oglądania meczów baseballa), sklep ma oferować też elektroniczne wersje czasopism oraz e-booki.

TABLET SONY TANIEJ I ZE WSPARCIEM DUALSHOCKA 3

Cena tabletu Sony zostanie obniżona o 100 dolarów (ok. 300 zł), zarówno dla modelu z 16 GB pamięci jak i tego z dyskiem 32 GB. Za ten pierwszy powinniśmy zapłacić ok. 1500 zł, co uczyni go jednym z atrakcyjniejszych na rynku. Specjalna łatka umożliwiła też korzystanie z kontrolerów DualShock 3. Osoby grające na tablecie w tytuły z pierwszego PlayStation nie będą musiały więc korzystać z ekranu dotykowego – wystarczy, że podłączą pad od PS3.



Gadżety

JEŚLI PO KUPIENIU WSZYSTKICH GIER COŚ JESZCZE ZOSTAŁO CI W KIESZENI...



GRIFFIN HELO TC

Zabawka dla dużych chłopców – helikopter sterowany za pośrednictwem aplikacji pobieranej na smartfon lub tablet. Ciekawostką jest to, że maszyna potrafi zapamiętać trzy różne trasy przelotu, więc bardziej pomysłowi użytkownicy mogą zamienić ją np. w maszynkę do przynoszenia pilota. Lub pada...

Cena: 249 zł



PLANTRONICS GAMECOM 367

Wysokiej jakości, niezwykle solidnie wykonane słuchawki z mikrofonem firmy Plantronics wycenione tak konkurencyjnie, że naprawdę deklasują rywali. Wystarczy poczytać opinie o tym modelu na forach dla graczy – po prostu rządzą!

Cena: ok. 130 zł



MANTA 3D CYBER EYE HD

„Szpiegowskie" okulary firmy Manta – co prawda mają zbyt masywną budowę i zbyt „podejrzane" szkiełka, by rzeczywiście nikt nie zwrócił na nie uwagi, ale możliwość nagrywania obrazu w rozdzielczości 720 x 480 z perspektywy „pierwszej osoby" jest bezcenna. Mimo to warto poszukać jej w sklepach internetowych – łatwo znaleźć oferty niemal o połowę tańsze niż cena oficjalna.

Cena: 199 zł



NEO

Po prostu – NEO. Pad do PlayStation 3, który na dłuższą metę ustępuje zapewne oryginalnemu jakością wykonania i niezawodnością (w tych kategoriach żaden rywal nie może się równać z oryginałem), ale zwraca uwagę ciekawą stylistyką i wbudowanymi funkcjami pilota multimediów (przyciski umieszczono w górnej części urządzenia).

Cena: 349 zł



NITHO BLUETOOTH HEADSET

Firma Nitho wchodzi na polski rynek akcesoriów do gier, oferując swoje najlepsze produkty – w tym bezprzewodowy headset, który zdaniem producenta ma najdłuższy czas pracy na rynku.

Cena: 179 zł

NITHO ARCH CHARGER

Dla fanów neonów instalowanych pod autami... Ładowarka do dwóch padów PS3 oraz kompletnego zestawu PlayStation Move, ozdobiona całkiem estetycznymi lampkami LED, które obrazują stopień naładowania sprzętu.

Cena: 139 zł



2011 rok pełen gier

WASZYM ZDANIEM
Na kolejnych stronach zamieszczamy także opinie czytelników. Więcej znajdziecie na naszym Facebooku.

Podsumowuje: Marcin Traczyk



Oto pierwsze w historii naszego magazynu podsumowanie roku – zestawienie dziesięciu najlepszych gier, które powinien poznać każdy posiadacz konsoli.

Rok 2011 zapadnie nam w pamięci choćby ze względu na atak hakerów na PlayStation Network. Sieć nie działała przez kilka tygodni, ale sprawa zakończyła się szczęśliwie – nikt nie „wyczyścił" kont bankowych posiadaczy kart płatniczych, których numery wykradziono z serwerów Sony.

Średnim zainteresowaniem cieszyła się wprowadzona na rynek konsolka Nintendo 3DS. Po części wynika to z niewielkiej liczby gier (nowa Zelda i Mario pojawiły się dopiero pod koniec roku), z drugiej strony coraz większe znaczenie na rynku gier mają urządzenia mobilne, na które przenoszone są nawet takie klasyki jak kultowe Grand Theft Auto III. Skoro przy Rockstarze jesteśmy, to warto też wspomnieć długo wyczekiwaną (dość lakoniczną) zapowiedź GTA V.

Nie można zapomnieć o wielkim „pojedynku" Battlefielda 3 z Modern Warfare 3, który podzielił graczy, ale przede wszystkim był efektem kampanii reklamowej tej pierwszej – spekuluje się nawet, że wydatki na nią przekroczyły koszty stworzenia gry. Złośliwi powiedzą, że to widać...

Miniony rok to także cała masa odświeżonych wersji klasyków (także ze starszych platform) oraz coraz wyższa jakość produkcji wydawanych na kontrolery ruchowe – zwłaszcza Kinecta.

Jak podsumowaliśmy rok?

Nominowaliśmy kilkadziesiąt gier, z których każdy redaktor wybrał dziesięć, przyznając im od 1 do 10 punktów. Demokracja zadecydowała – dlatego na kolejnych stronach nie znajdziecie tak świetnych gier, jak Dead Island, Portal 2, Killzone 3, Bulletstorm, Crysis 2, Rayman Origins czy Mortal Kombat. Ich brak wśród zwycięzców pokazuje chyba najlepiej, że 2011 rok obfitował w premiery naprawdę dobrych gier. A jaki będzie 2012? O tym na str. 22.





ARCYTRUDNA PRZYGODA
W świecie Dark Souls śmierć czai się za każdym zakrętem.

OCENA PLAYBOX 8.0

10 Dark Souls

PS3, X360 | Playbox 5/2011

Najtrudniejsza gra obecnej generacji konsol, bardziej wymagająca nawet od pierwszej części – Demon's Souls. Jest w niej jednak coś takiego, co sprawia, że nawet ginąc po kilka, kilkanaście albo i kilkadziesiąt razy, mamy determinację, aby w końcu pokonać nie tylko bossa czy też grupę szkieletów, ale także tego... zakutego w zbroję dzika, który dwiema szarżami odsyła naszą postać na tamten świat. Kiedy jednak odniesiemy zwycięstwo, satysfakcja jest ogromna – nawet jeśli nasze osiągnięcie, poza awansowaniem postaci na wyższy poziom, nie ma większego wpływu na otaczający nas, sporych rozmiarów i pełen niebezpieczeństw, otwarty świat, którego mieszkańcy co jakiś czas odradzają się, by znów czyhać na nasze życie. Czasem zamiast stawiać im czoła, po prostu lepiej wziąć nogi za pas.

9 L.A. Noire

PS3, X360 | Playbox 2/2011



L.A. Noire robi piorunujące wrażenie – głównie za sprawą wykorzystanej przy produkcji gry technologii Motion Scan. Po raz pierwszy udało się tak realistycznie odwzorować w grze mimikę ludzkiej twarzy, co zresztą jest podstawą innowacyjnego systemu przesłuchań, podczas których jako detektyw Cole Phelps musimy decydować, czy zatrzymany mówi prawdę, coś ukrywa czy kłamie. W połączeniu z masą minifabuł związanych z prowadzonymi policyjnymi śledztwami L.A. Noire okazuje się świetną grą przygodową, lekko zawodzi jednak jako tytuł akcji – otwarty na eksplorację świat jest ubogi w detale, a misje poboczne bardzo schematyczne. Wizyta w rozbrzmiewającym jazzem Los Angeles końca lat 40. XX wieku należy mimo to do przeżyć naprawdę niezapomnianych.



ŁUKASZ WASIAK
L.A. Noire zasługuje na ciepłe słowa ze względu na nietypowy klimat, duże i dobrze odwzorowane miasto oraz długość fabuły. Dodatkowo mnóstwo wątków pobocznych i sporo samochodów do „pojeżdżenia".

facebook.com/magazynplaybox

OCENA PLAYBOX 8.5

8 Forza Motorsport 4

X360 | Playbox 5/2011



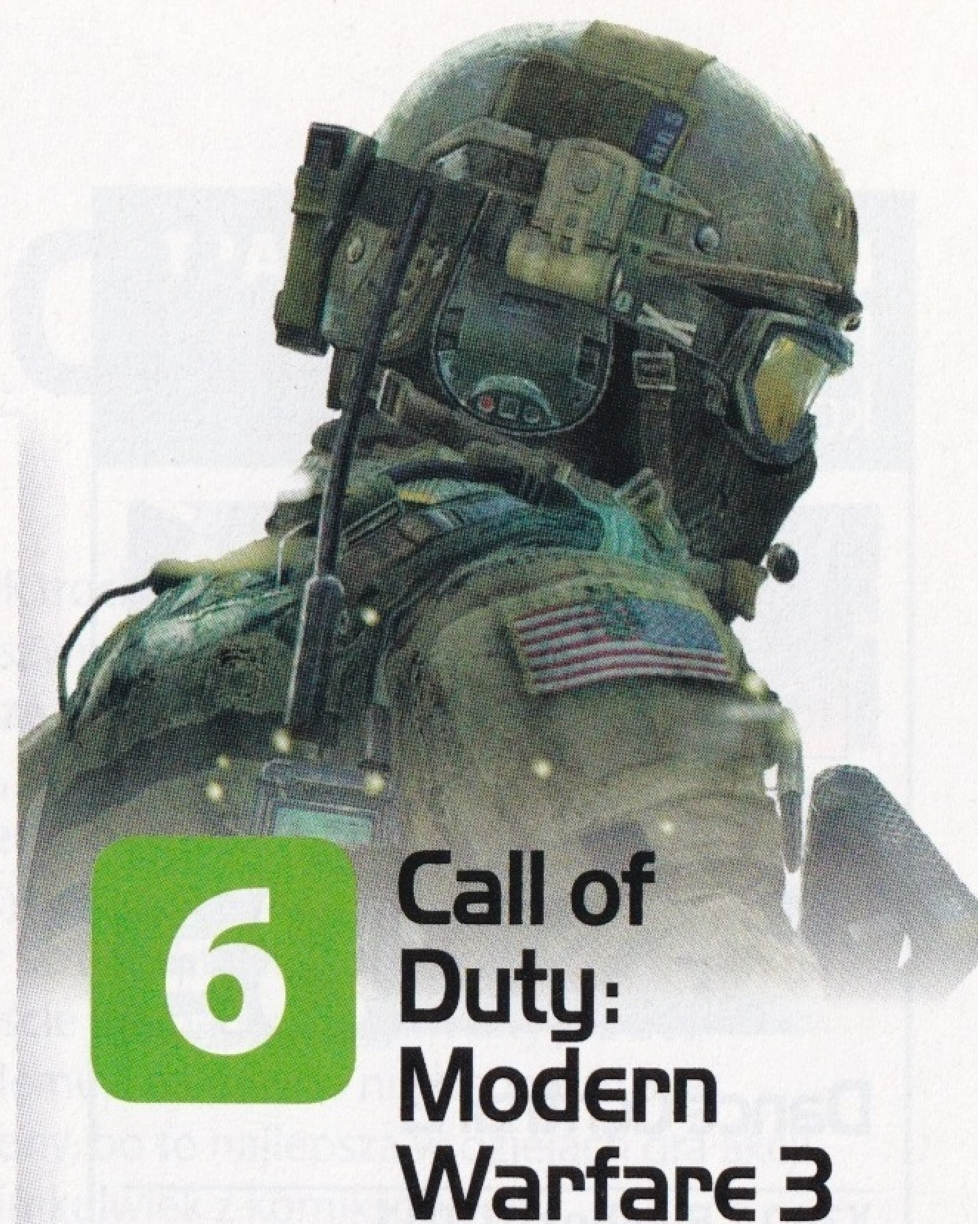
Forza 4 rozwija zdobycze poprzednich części – model jazdy i uszkodzeń, „przewinięcia" fragmentu wyścigu po błędzie, jak również aspekt społecznościowy – dodając do nich chociażby obsługę gry za pomocą Kinecta, kiedy siedząc na kanapie, „chwytamy" wyimaginowaną kierownicę. Sensor odczytuje też ruchy naszej głowy, obracając widokiem kamery w kokpicie. Kolejną zaletą jest Autovista – wirtualna galeria 30 z ponad 500 dostępnych w grze samochodów, w której z bliska obejrzeć możemy takie cuda techniki, jak Ferrari 458, Ford GT40 czy Aston Martin One-77. Przede wszystkim jednak Forza dostarcza ogromnej satysfakcji z samej jazdy.

KACPER LANGOWSKI
Modern Warfare 3 w ogóle mnie nie zawiodło. Po kampanii od razu kupiłem Gold'a. Do dzisiaj świetnie się bawię.

facebook.com/magazynplaybox

OCENA PLAYBOX 9.0

6 Call of Duty: Modern Warfare 3



PS3, X360 | Playbox 6/2011

Kontynuacja historii z Modern Warfare 2 to jedno z największych widowisk, jakie widziały gry wideo – tempo akcji w singlu nie spada nawet na sekundę, trzymając gracza na skraju zawału serca. Szkoda tylko, że przygoda ta tradycyjnie trwa zaledwie kilka godzin, a większość z tego, co widzimy na ekranie, znamy już z poprzednich odsłon. Serii przydałaby się rewolucja, także jeśli chodzi o oprawę graficzną, która chociaż momentami zachwyca, to zostaje z tyłu za technologią zastosowaną w Battlefieldzie 3.
Ale Modern Warfare 3 to także świetne wyzwania w trybie Spec Ops oraz multiplayer, nawet jeśli nieco wtórny, to połączony z niezwykle funkcjonalnym serwisem społecznościowym Elite.
W naszym rankingu gra znalazła się wyżej niż Battlefield 3 właśnie za to, że każdy element rozgrywki trzyma tutaj równie wysoki poziom.

OCENA PLAYBOX 9.5

7 Battlefield 3

PS3, X360 | Playbox 6/2011

Dzieło szwedzkiego studia DICE, odwrotnie niż na świecie, w Polsce sprzedało się o wiele lepiej od Modern Warfare 3, krótko po premierze osiągając zawrotny wynik ponad 100 tysięcy sprzedanych egzemplarzy na wszystkich platformach. Battlefield 3 to przede wszystkim rewelacyjny multiplayer z dobrze zaprojektowanymi mapami oraz systemem rozwoju zarówno naszej sieciowej postaci, jak i np. poszczególnych egzemplarzy posiadanej broni i pojazdów. Przeciętnie wypadają niestety część przeznaczona dla jednego gracza – kampania fabularna będąca mniej widowiskową kalką Call of Duty oraz nieciekawe misje kooperacyjne.

PRAWIE JAK KONKURENCJA...
W singlu Battlefield 3 nieudolnie kopiuje scematy i rozwiązania dobrze znane z serii Call of Duty.

8% TYLU JEST POSIADACZY X360 WŚRÓD 100 TYS. POLSKICH NABYWCÓW GRY (PS3 TO 30%). POKAZUJE TO SKALĘ PIRACTWA NA TEJ PLATFORMIE ORAZ CIĄGŁĄ DOMINACJĘ PC W NASZYM KRAJU.

OCENA PLAYBOX 8.5

DRUGA MŁODOŚĆ Najlepsze odświeżone wersje klasyków



9.0

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

3DS | Playbox 3/2011

Gra zadebiutowała w 1998 roku na Nintendo 64, wersja na 3DS-a to natomiast jeden z tytułów, dla których warto kupić handheld Nintendo. Zachowuje grywalność oryginału, a przy tym dobrze wykorzystuje możliwości urządzenia – niektóre wyzwania wykorzystują żyroskopy, przede wszystkim jednak znakomicie wygląda w trójwymiarze.



8.5

God of War Collection Volume II

PS3 | Playbox 5/2011

Dwie części God of War z PSP – Chains of Olympus i Duch Sparty – przeniesione na PlayStation 3 w rozdzielczości Full HD. Obie prezentują się fenomenalnie. To jednak grywalność decyduje o tym, że po Volume II powinni sięgnąć wszyscy fani Kratosa, zwłaszcza ci, którzy wcześniej nie mieli okazji poznać jego przygód w wersji przenośnej.



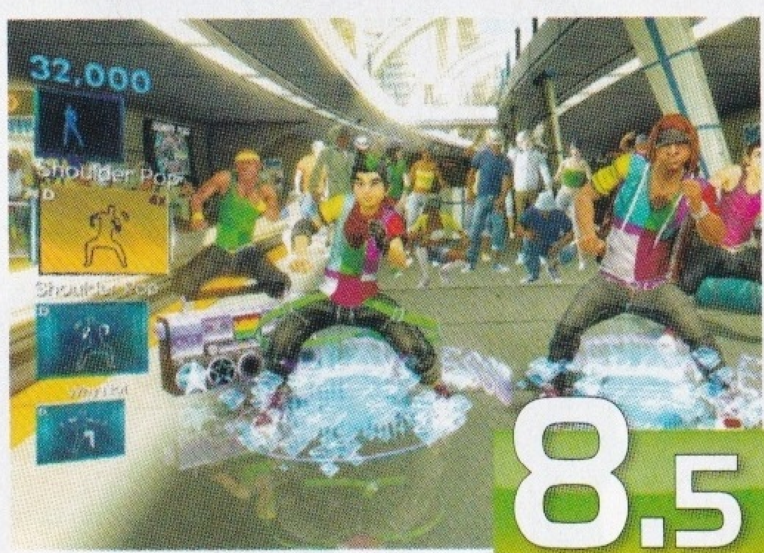
8.5

Halo: Combat Evolved Anniversary

X360 | Playbox 1/2012

Odświeżona wersja to świetna okazja, żeby do Halo wrócić albo dopiero poznać jedną z najlepszych gier minionej dekady. Tym bardziej że rozgrywka prawie się nie zestarzała, na dodatek można ją przeżywać zarówno w efektownej nowej, jak i „oryginalnej" oprawie graficznej. W multi z kolei dodano tryby i odświeżone mapy m.in. z drugiej części serii.

LEPSZE NIŻ SLIMFAST
Najlepsze gry na kontrolery ruchu


8.5

Dance Central 2

X360 | Playbox 6/2011

W kategorii gier ruchowych lepiej wypadają produkcje na Kinecta – Move nie tylko gorzej przenosi ruchy na ekran telewizora, ale też je krępuje. Swoboda ruchu i dokładność kontrolera sprawiają, że Dance Central 2 na X360 nie tylko dobrze bawi, ale i uczy tańczyć.


8.0

Your Shape: Fitness Evolved 2012

X360 | Playbox 1/2012

Your Shape dobrze motywuje do wysiłku, zwłaszcza elementami wirtualnej rzeczywistości wokół naszej podobizny na ekranie, które zmieniają się wraz z dobrze wykonywanymi ćwiczeniami. Na plus należy też zaliczyć zawarte w grze lekcje salsy.


7.0

UFC Personal Trainer

PS3, X360, Wii | Playbox 3/2011

Spośród wirtualnych trenerów najbardziej wymagającym jest UFC Personal Trainer – to gra, przy której zalejemy się potem, machając rękami i robiąc pompki przed telewizorem. Szkoda tylko, że nie potrafi on odpowiednio motywować do wysiłku.


OCENA PLAYBOX 8.5

5 Uncharted 3: Oszustwo Drake'a

PS3 | Playbox 6/2011

Zaletą Uncharted 3 jest to, że stanowi samodzielną historię, którą można poznać nawet bez znajomości poprzednich odsłon – weterani serii z kolei znajdą w grze całą masę nawiązań i smaczków, zwłaszcza w relacjach pomiędzy bohaterami. Oszustwo Drake'a to bez wątpienia najbardziej porywająca przygoda, jaką w 2011 roku mogli przeżyć posiadacze PlayStation 3, nawet jeśli była ona w wielu momentach bliźniaczo podobna do rewelacyjnej części drugiej. Szczególnie zadowoleni będą miłośnicy akcji i strzelania, które wraz z biegiem gry biorą górę nad elementami zręcznościowymi i rozwiązywaniem zagadek środowiskowych (kilka naprawdę świetnych, np. układanie kształtu z cieni, poprzez ustawienie źródła światła pod odpowiednim kątem). Ogromną zaletą gry nadal jest też humor i dystans, z jakim Nathan Drake podchodzi do siebie oraz otaczającego go, pełnego niebezpieczeństw świata.


OCENA PLAYBOX 9.0

4 Deus Ex: Bunt ludzkości

PS2, X360 | Playbox 4/2011

Trzeci Deus Ex zdobył nasze serca głównie dzięki mnogości sposobów na pokonanie każdego fragmentu gry. Nawet przejście przez prosty z pozoru korytarz i dwa pomieszczenia to wyzwanie. W jego trakcie wdajemy się w wymiany ognia, eliminujemy przeciwników pojedynczo, zakradając się między osłonami, w ogóle unikamy walki, znajdując szyb wentylacyjny pozwalający ominąć niebezpieczeństwa, albo... mieszamy wszystkie te rozwiązania ze sobą. Bunt ludzkości to także ciekawy system rozwoju postaci, która „wzbogacana" kolejnymi implantami zyskuje tak niezwykłe zdolności, jak przebijanie się przez ściany, odporność na gaz czy chwilowa niewidzialność. To wreszcie wciągająca, mroczna opowieść w futurystycznym, cyberpunkowym klimacie świata przyszłości stojącego u progu epokowych zmian. Do ideału brakuje tylko w pełni otwartego świata i nieco lepszej oprawy graficznej.

3 Gears of War 3

X360 | Playbox 5/2011

Epic Games wie, jak wycisnąć ostatnie soki z Xboksa 360 – graficznie Gears of War 3 to szczytowe osiągnięcie zarówno konsoli Microsoftu, jak i technologii Unreal Engine 3. Gra w ciekawy i satysfakcjonujący sposób zamyka trylogię przygód Marcusa Feniksa i jego towarzyszy, w tym Cole'a i Doma, którymi pokierować można w krótkich epizodach. Trzecie Gearsy szybko stały się też jedną z najpopularniejszych pozycji w sieci, a to za sprawą trzech trybów rozgrywki – Rywalizacji, Hordy i Bestii, w której wcielamy się w Szarańczę, eliminując mięśniaków w zbrojach. Hucznie żegnamy się więc z Feniksem, ale samo Gears of War na pewno powróci.

OCENA PLAYBOX 9.5



PIOTR PINDEL
Gears Of War 3 – nie da się ukryć, że to najlepsza część serii. Nowe, znakomite tryby (np. Bestia), świetny multi, wciągająca kampania. Wszystko, co potrzebne do tytułu jednej z najlepszych gier tego roku.

facebook.com/magazynplaybox




WIELKI FINAŁ
Trylogia z Marcusem Feniksem doczekała się godnego zakończenia z udziałem innych znanych z serii postaci.



MATEUSZ „MATT" GRELOCH
Świetne postacie, mistrzowski voice acting, przemyślana i co najważniejsze spójna fabuła oraz system walki, który wciąga od pierwszych sekund. Czego chcieć więcej? A, no tak, kolejnej części!

facebook.com/magazynplayboox

1 Batman: Arkham City

PS3, X360 | Playbox 5/2011

GRA ROKU 2011 PLAYBOX



CICHY JAK NIETOPERZ
Przeciwników z bronią palną najlepiej pokonać, zakradając się za ich plecami i eliminując z zaskoczenia.



JESZCZE ZWINNIEJSZY
Batman zyskał sporo nowych ciosów. Do walki może też wykorzystać m.in. leżące wokół przedmioty.



Wynik trochę zaskakujący – chociaż Skyrim w naszym redakcyjnym plebiscycie dostawał wyższe noty, to zagłosowało na niego mniej osób, podczas gdy Batmana „zaliczyło" i polecało więcej. O ile nie każdy znajdzie czas i motywację na kilkaset godzin gry w The Elder Scrolls V, tak kilkanaście potrzebnych na przejście Batmana: Arkham City już bez problemu. I na pewno nie będzie to czas stracony, bo to najlepsza w dziejach gra akcji o jakimkolwiek z komiksowych superbohaterów. W grze zachwyca dość rozległy otwarty świat – więzienna dzielnica Gotham, w której zamknięto największe szumowiny miasta. Batman staje naprzeciw nie tylko Jokera (głosu ponownie udziela mu genialny Mark Hamill), ale też Pingwina czy Two-Face'a – jeszcze więcej postaci spotykamy, wypełniając zapewniające dodatkowe godziny zabawy misje poboczne, w tym znacznie liczniejsze i trudniejsze niż poprzednio wyzwania Riddlera. Zaletą gry bez wątpienia jest udoskonalony system walki, uzupełniony o nowe animacje ciosów, pozwalający m.in. pojedynkować się z większą liczbą przeciwników, uderzać nawet trzech naraz oraz kontrować ich ataki przy pomocy przedmiotów, np. waląc ich po łbie metalową rurką lub krzesłem.
W porównaniu z oryginałem dużo lepsze są też walki z bossami, zwłaszcza zapadające w pamięć pojedynki z Mr. Freezem i Ra's al Ghulem. Emocje, jakich dostarcza Arkham City, sprawiły, że Batman zasłużył na zaszczytny tytuł Gry Roku 2011.

OCENA PLAYBOX **9.0**

2 The Elder Scrolls V: Skyrim

PS3, X360 | Playbox 1/2012

Esencja RPG połączona ze swobodą poruszania się po otwartym świecie – dopracowanej w najmniejszym szczególe krainie pełnej zapierających dech w piersiach widoków. Jako bohater urodzony ze smoczej krwi posiadamy zupełnie nową w serii zdolność – smocze krzyki odblokowywane po zabiciu gada i wchłonięciu jego duszy i pozwalające np. zionąć ogniem. Stanowią one doskonałe uzupełnienie walki, na potrzeby której możemy przypisywać czary oraz broń do obu rąk. W Skyrimie wprowadzono też nowy system rozwoju postaci. Awansujemy tym szybciej, im więcej różnorodnych technik stosujemy: walczymy orężami jedno- i dwuręcznymi, strzelamy z łuków, warzymy toniki czy wykuwamy własne bronie. Grze nie brakuje pomniejszych błędów – zacinających się animacji czy zbyt wolno doczytywanych tekstur – najczęściej ich jednak nie zauważamy oczarowani rozmachem najlepszej odsłony serii.

OCENA PLAYBOX **9.5**



PAWEŁ WIĘSEK
Skyrim to dzieło, o którym będzie się mówić latami. Bethesda po raz kolejny zadziwiła graczy z całego świata. Brawo!

facebook.com/magazynplayboox



FANTASTYCZNA PRZYGODA
Północny Skyrim to pogrążony w wojnie domowej zimowy raj pełen skarbów i niebezpieczeństw ze smokami na czele.



SOULCALIBUR V

| PS3, X360 | Spore zmiany w najnowszej odsłonie słynnego cyklu bijatyk, jak również gościnne występy Ezio z serii Assassin's Creed, opisujemy w pierwszych wrażeniach z gry na str. 56.

THE LAST OF US

| PS3 | Nowa gra twórców serii Uncharted – nasze wrażenia ze specjalnego pokazu na str. 62.



PREY 2

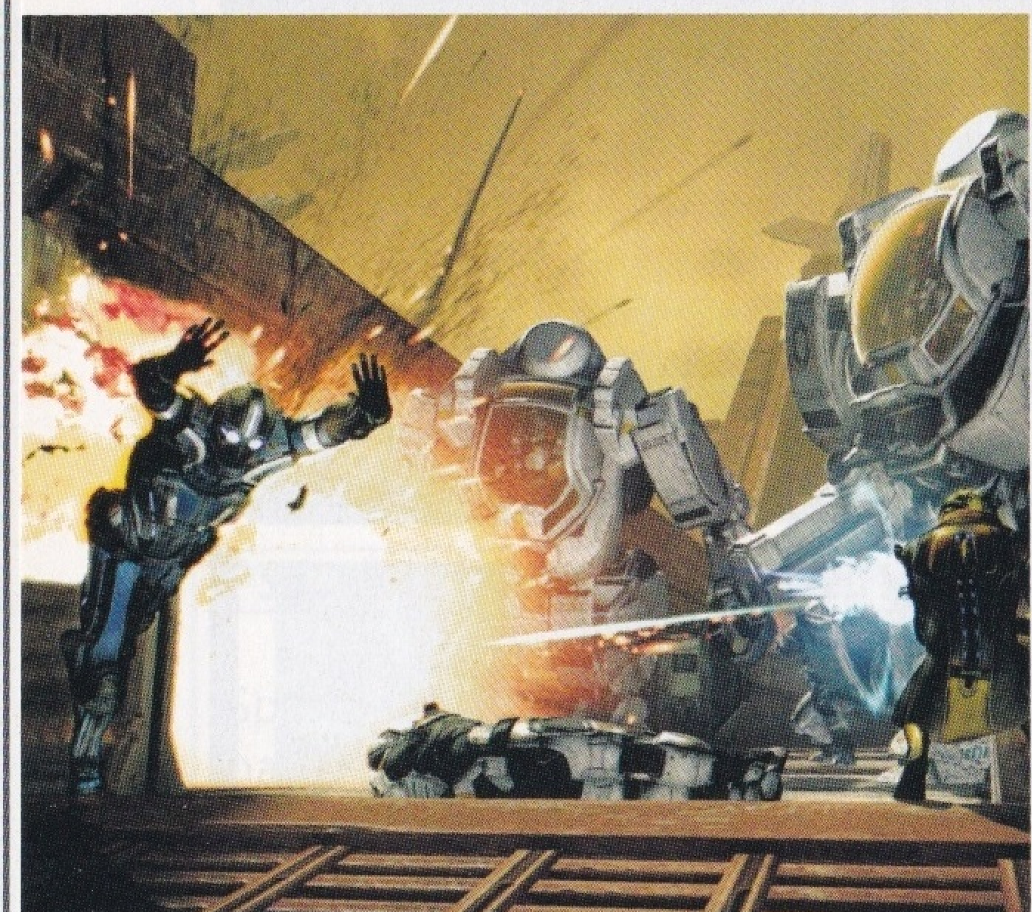
| PS3, X360 | Stróż prawa porwany przez kosmitów trafia na odległą planetę i zostaje łowcą nagród – bez znanych z oryginału portali, ale za to w otwartym do eksploracji świecie.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

| X360 | Z północy Stanów Zjednoczonych Alan Wake przenosi się na południowy zachód, do miasteczka Night Springs w Arizonie. Mieścina, w której zostaje uwięziony przez swojego złego bliźniaka Mr. Scratcha, była miejscem akcji serialu stworzonego przez pisarza na początku kariery – najwyraźniej więc ścigają go demony przeszłości. Pod względem klimatu American Nightmare przypominać ma film Quentina Tarantino „Od zmierzchu do świtu", możemy zatem spodziewać się pokręconej fabuły i znacznie brutalniejszych walk niż w oryginale. W ich trakcie natomiast nadal ważnym elementem będzie odstraszanie demonicznych przeciwników przy pomocy światła. Gra ukaże się tylko w dystrybucji cyfrowej.

2012

Ten rok pod względem nadchodzących premier zapowiada się przynajmniej tak interesująco, jak poprzedni. Zebraliśmy tytuły, na które warto czekać (nawet jeśli o niektórych wiadomo niewiele...), o części z nich piszemy też w dalszej części magazynu.



MASS EFFECT 3

| PS3, X360 | Finał kosmicznej epopei rozegra się na Ziemi – my już w nim uczestniczyliśmy. Wrażenia z gry na str. 28.

MEDAL OF HONOR 2

| PS3, X360 | O grze wiadomo tyle, że powstaje i wyjdzie w tym roku. Obstawiamy kontynuację historii z poprzedniej odsłony, a więc bitew na współczesnych polach walki. Więcej informacji – już w marcu.



NINJA GAIDEN 3

| PS3, X360, Wii U | Dobrze znany z dwójki zabójca Ryu Hayabusa stanie do walki z terrorystami oraz siłami piekielnymi. Wykorzysta przy tym m.in. zdolności swojej opanowanej przez siły ciemności prawej ręki, jak również poprawioną technikę wspinaczki, dzięki której zeskoczy przeciwnikom prosto na głowy.

XCOM

| PS3, X360 | Kolejna obok Syndicate nowa wersja klasyku sprzed lat, który ze strategii zmienia się w strzelankę. Z przypominającymi figury geometryczne kosmitami będziemy walczyć w scenerii lat 50. XX wieku.





FIFA STREET

| **PS3, X360** | Uliczna piłka kopana od EA Sports powraca napędzana silnikiem Fify 12. Oprócz mistrzów tej dyscypliny pojawią się też wielkie gwiazdy pokroju firmującego grę swoją twarzą Messiego.

BORDERLANDS 2

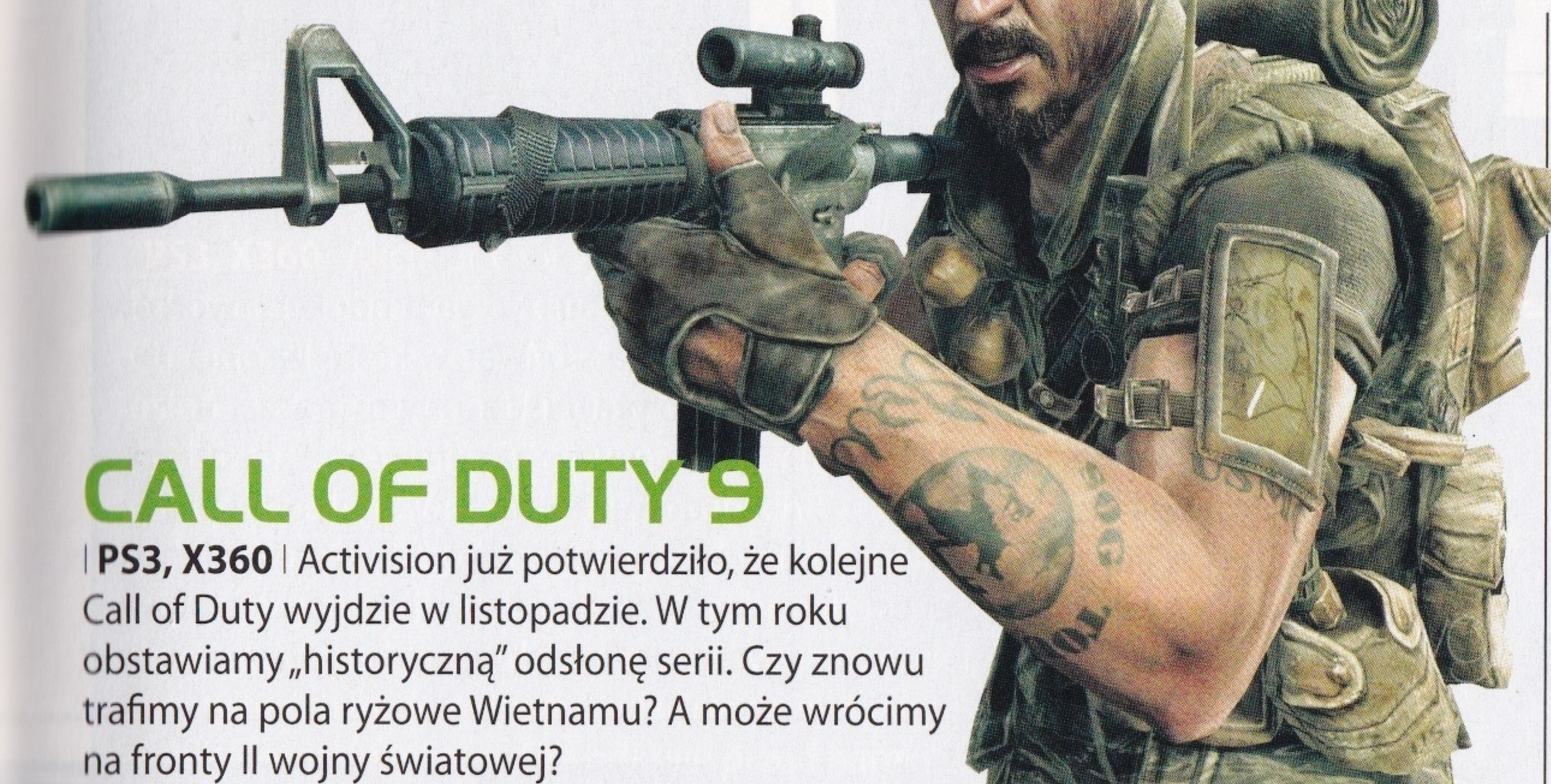
| **PS3, X360** | Pojawiły się plotki, jakoby premierę gry przesunięto na 2013 rok, ale twórcy im zaprzeczyli. Ich celem jest zaoferowanie doświadczenia podobnego do tego z jedynki, ale bardziej rozbudowanego i kompletnego, np. za sprawą udoskonalonego systemu losowego generowania broni, z którego zasłynął oryginał. W grze pokierujemy jednym z czwórki nowych bohaterów, którymi będziemy mogli swobodnie eksplorować gigantyczny otwarty świat, znacznie bardziej zróżnicowany pod względem krajobrazów niż oryginał. Oprawa graficzna ponownie zostanie „pociągnięta" cel shadingiem, który sprawi, że gra przypominać będzie żywy komiks.





DISHONORED

| **PS3, X360** | Ochroniarz oskarżony o zabójstwo Cesarzowej stara się zdemaskować spiskowców na szczytach władzy. Czekamy ze względu na swobodną rozgrywkę w otwartym świecie łączącą skradankę z widowiskową akcją.



CALL OF DUTY 9

| **PS3, X360** | Activision już potwierdziło, że kolejne Call of Duty wyjdzie w listopadzie. W tym roku obstawiamy „historyczną" odsłonę serii. Czy znowu trafimy na pola ryżowe Wietnamu? A może wrócimy na fronty II wojny światowej?

SILENT HILL: DOWNPOUR

| **PS3, X360** |
Autobus z więźniami rozbija się w okolicach Silent Hill, a jeden ze skazańców trafia do koszmarnego miasteczka. Grę tworzy zupełnie nowa ekipa z Vatra Games. Czy czeskie studio wprowadzi świeże pomysły do nieco już skostniałej japońskiej serii?

ASSASSIN'S CREED III

| **PS3, X360** | Wieść niesie, że prace nad Assassin's Creed III (czyli nad piątą odsłoną serii) mogą trwać już od kilku lat. Po grze oczekujemy przede wszystkim tego, że przyniesie więcej nowości oraz zmian w rozgrywce, która chociaż w Revelations jest idealnie dopracowana i daje sporo frajdy, to jednak pozostaje w tyle za konkurencją w stylu Batmana: Arkham City. Plotkarze nie są zgodni co do miejsca akcji trójki – pojawiają się zarówno doniesienia o nowym bohaterze „historycznym" i wizycie w Egipcie (według innych plotek: w Anglii Sherlocka Holmesa), jak również o skupieniu się na Desmondzie, z którym odwiedzimy Nowy Jork niedalekiej przyszłości. W obu przypadkach zapowiada się ciekawie.



WIEDŹMIN 2: ZABÓJCY KRÓLÓW

| **X360** | O konsolowej wersji Zabójców królów przez dłuższą chwilę słychać było niewiele, a to za sprawą procesu pomiędzy CD Projekt RED i Namco Bandai, które sprzeciwiło się wybraniu przez Polaków koncernu THQ jako światowego wydawcy dla ich gry. Japończycy twierdzili, że to oni, jako wydawca wersji PC, powinni odpowiadać również za dystrybucję konsolowych przygód Geralta. I najwyraźniej mieli rację – tak przynajmniej orzekł francuski sąd. W międzyczasie studio miało pracować nad doszlifowaniem RPG, które zapowiada się jako jedna z ładniejszych gier na Xboksa 360. Miejmy nadzieję, że czas ten wykorzystali dobrze i gra niedługo trafi do sprzedaży.

THE LAST GUARDIAN

| **PS3** | Ostatnio świat obiegła informacja, że Famito Ueda, twórca Ico i Shadow of the Colossus, żegna się z Sony. Producent zrobi to jednak dopiero po wydaniu swojego najnowszego dzieła.





SOUTH PARK: THE GAME

| **PS3, X360** | Za produkcję przygód Cartmana, Kenny'ego i spółki wzięli się twórcy... Fallout: New Vegas. Więcej o grze na str. 38.



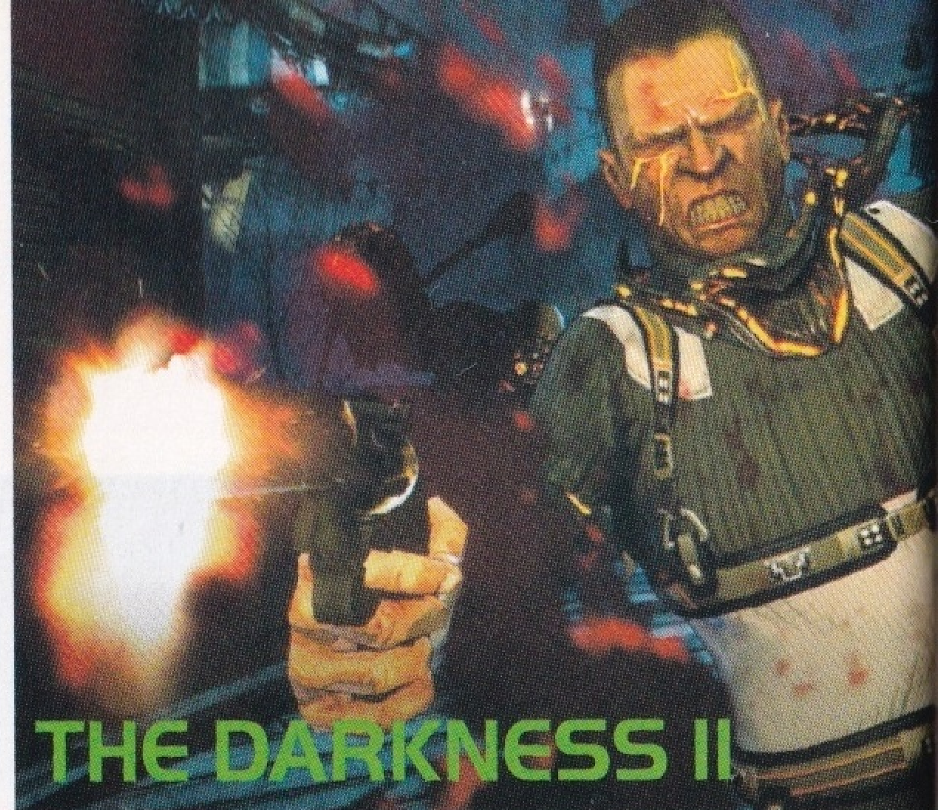
METRO: LAST LIGHT

PS3, X360 | Połączenie strzelanki z survival horrorem, którego akcja rozpocznie się niedługo po wydarzeniach jednego z zakończeń oryginału – Metra 2033 opartego na książce Dmitrija Glukhovsky'ego o tym samym tytule. Ponownie wcielimy się w Artioma, który w postapokaliptycznej Moskwie tunelami tamtejszego metra wyruszy na poszukiwanie tajemniczego Więźnia, który ma znać sposób na uratowanie ludzkości. Twórcy obiecują mroczny klimat, materiały z gry natomiast pozwalają oczekiwać produkcji nie tylko wciągającej, ale również niesamowicie efektownej.

HALO 4

X360 | Król strzelanek na Xboksa 360 powraca. Master Chief stawi czoła swojemu przeznaczeniu oraz starożytnemu złu, które zagraża galaktyce. Uwaga – to ma być początek zupełnie nowej trylogii.





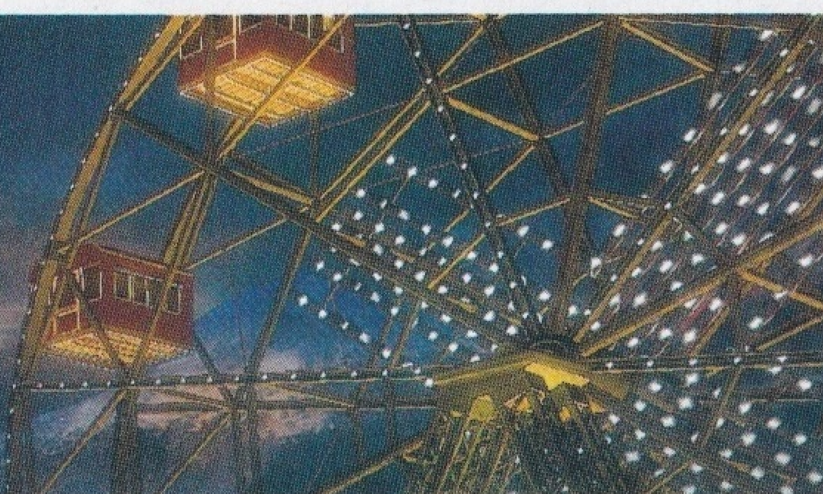
THE DARKNESS II

PS3, X360 | Ponownie wcielimy się w gangstera, Jackiego Estacado, który opanował moce tytułowej Ciemności. Tym razem zmierzymy się z tajnym stowarzyszeniem pragnącym władzy nad światem. Podczas walki Jackie skorzysta z aż czterech broni naraz – dwóch palnych, macek Ciemności – oraz mocy pozwalających m.in. przyzwać demonicznego pomocnika. The Darkness II zaoferuje także tryb kooperacji, w której pokierujemy jednym z czterech sojuszników głównego bohatera. Misje te toczyć się będą równolegle do głównej fabuły, w ich trakcie natomiast skorzystamy z nowych broni i mocy, odwiedzimy też lokacje stworzone specjalnie dla co-opa. Premiera już w lutym.



BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

PS3, X360 | Tarantino „Bękartami wojny" udowodnił, że walkę z III Rzeszą można przedstawić w nietypowy sposób. Twórcy Brothers in Arms naśladują to podejście, dając nam m.in. możliwość wcielenia się w Indianina skalpującego nazistów.



FAR CRY 3

PS3, X360 | Seria, która do gatunku strzelanek wprowadziła rozległe lokacje, powraca do korzeni – na tropikalną wyspę pełną szaleńców, których musimy wyeliminować, przy okazji odkrywając, dlaczego nasz bohater posługuje się bronią lepiej od armii gangsterów.



FORTNITE

PS3, X360 | Nowa produkcja twórców serii Gears of War, w której za dnia współpracując z innymi graczami (m.in. wymiana surowcami), będziemy budowali fortece, by nocą odpierać w nich ataki zombi, gdy gra zamieni się w strzelankę. A wszystko to w kolorowej, mocno humorystycznej oprawie.



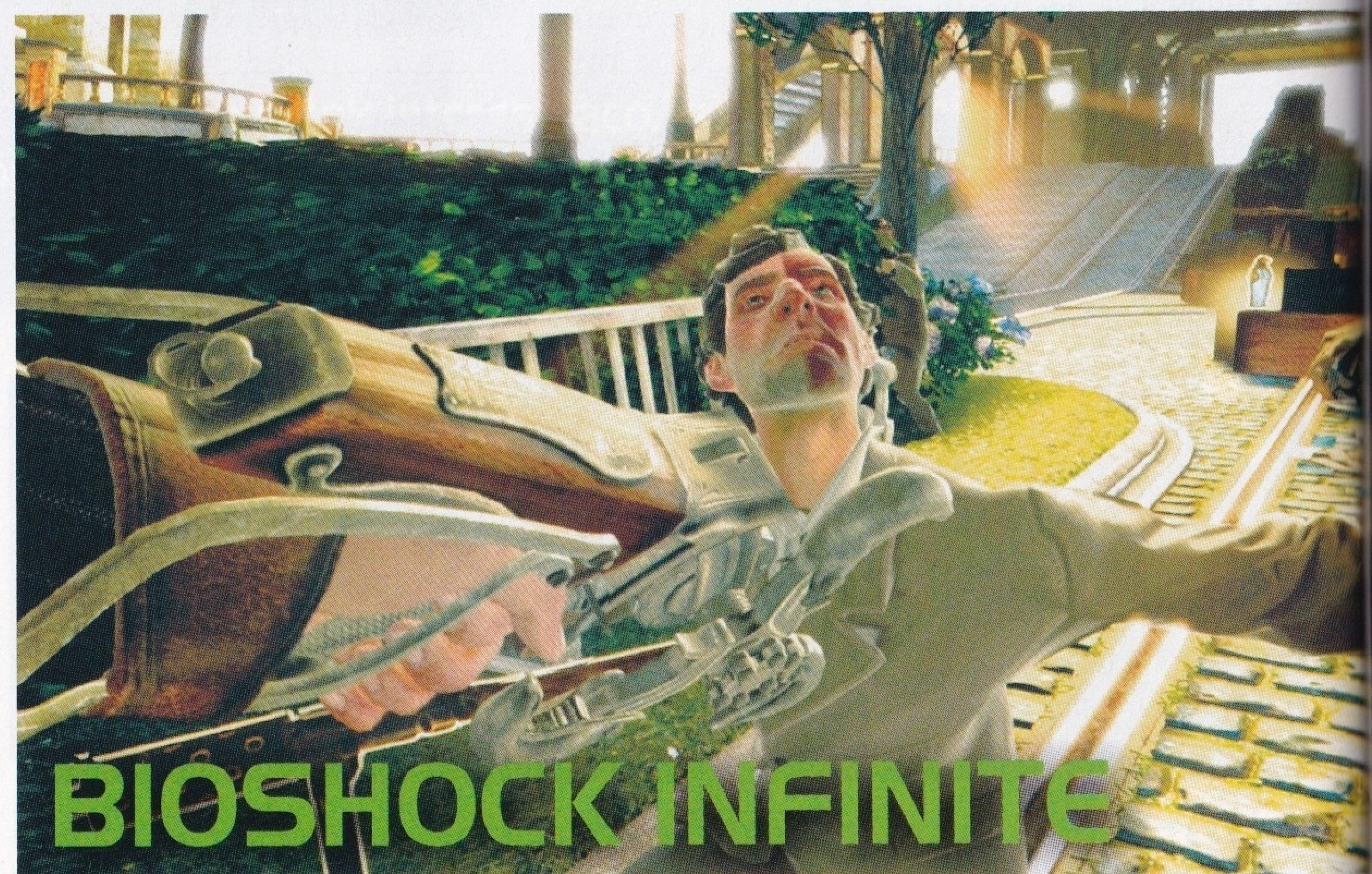
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

PS3, X360 | Hideo Kojima zaszokował wszystkich fanów serii Metal Gear – najnowsza odsłona będzie pełnym akcji slasherem w stylu Bayonetty. Więcej w zapowiedzi na str. 44.

FIFA 13

PS3, X360 | Po nowej odsłonie najsłynniejszej i najlepszej gry piłkarskiej oczekujemy przede wszystkim dopracowania nowych elementów wprowadzonych w „dwunastce". Gra ma obsługiwać Move'a i Kinecta. Czyżby rewolucja w sterowaniu?





BIOSHOCK INFINITE

PS3, X360 | Kto nie widział Infinite w akcji, chociażby na filmach, nie zrozumie naszego zachwytu. Screeny z nowej produkcji Kena Levine'a w ogóle nie oddają piękna Columbii, miasta unoszącego się w chmurach dzięki systemowi balonów. Podobnie jak poprzednie części, gra połączy strzelanie z wykorzystywaniem zdolności zapewnianych przez specjalne toniki – wśród nich znajdzie się m.in. telekineza, rażenie prądem czy przyzwanie stada zabójczych kruków. Duży nacisk zostanie też położony na współpracę z pełniącą kluczową rolę w opowieści Elizabeth, posiadającą nadprzyrodzone zdolności dziewczyną, którą uwolnimy z rąk prześladującego ją robo-kruka.



DARKSIDERS II

PS3, X360 | Akcja gry toczyć się będzie równolegle do wydarzeń z oryginału, gracze zaś wcielą się w drugiego z czterech Jeźdźców Apokalipsy – Śmierć, który stara się dopaść siły odpowiedzialne za zagładę ludzkości, po drodze siekąc przeciwników dwiema „jednoręcznymi" kosami.

Grand Theft Auto V

| PS3, X360 | Rockstar Games opublikowało pierwszy, robiący ogromne wrażenie zwiastun i po potwierdzeniu, że miejscem akcji będzie Los Santos – zamilkło. Nic więc dziwnego, że w sieci mnożą się „analizy" filmu starające się odszyfrować, o czym będzie gra. Wśród plotek rozsiewanych na jej temat (w tym także przez osoby podające się za dziennikarzy, którzy mieli widzieć nowe GTA w akcji) pojawiają się informacje o wielokrotnie większym obszarze rozgrywki niż dotychczas czy bohaterze będącym „czarnoskórym mężczyzną w wieku około 30 lat" (czy będzie to jedyna grywalna postać?). Wśród mechanizmów rozgrywki wyróżniać ma się poprawione kierowanie pojazdami (w tym samolotami), strzelanie oraz... bardziej realistyczne zachowanie policjantów. Czekamy z niecierpliwością!

RESIDENT EVIL: OPERATION RACOON CITY

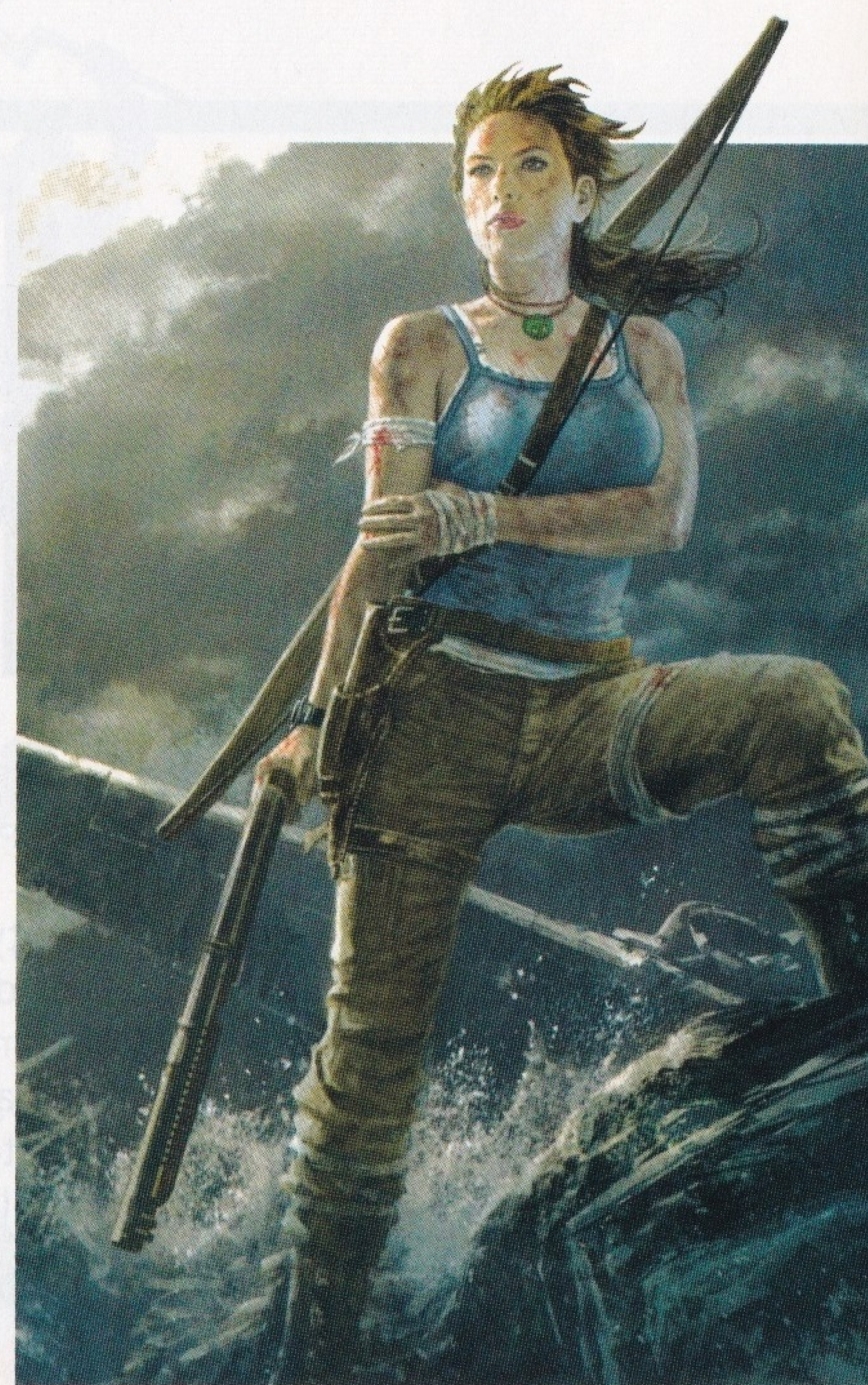


| PS3, X360 | O nowym Residencie szczegółowo pisaliśmy przed miesiącem – to strzelanka nastawiona na kooperację sieciową. Jako członek Umbrella Security Service zadbamy, aby sekrety korporacji nigdy nie wyszły na jaw. Będzie to pierwsza odsłona serii, która zostanie na konsolach w pełni zlokalizowana!

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

| PS3, X360 | Nowa strzelanka firmowana nazwiskiem Toma Clancy'ego budzi zainteresowanie zwłaszcza ultranowoczesnym interfejsem ekranowym wyświetlanym „na" broni i elementach otoczenia, rozbudowanym systemem modyfikacji pukawek, a także możliwością gry przy użyciu Kinecta. Przyszłość gatunku?





TOMB RAIDER

| PS3, X360 | Seria startuje na nowo, pokazując pierwszą wyprawę młodziutkiej Lary Croft, która kończy się katastrofą jej statku gdzieś u wybrzeży Japonii. Nowy Tomb Raider połączy znane z poprzednich odsłon eksplorowanie jaskiń i podziemi z elementami survivalowymi. Bohaterka będzie bardziej podatna na obrażenia odnoszone w walce lub po upadku z dużej wysokości i nie wyleczy ich, po prostu „połykając" apteczkę. Spustoszenie w jej psychice mają natomiast siać spotkania z próbującym ją zabić rozbitkiem oraz otaczające ją cmentarzysko rozbitych okrętów stanowiące częściowo otwarty do eksploracji świat. Przestraszona Lara? Koniec świata...

HITMAN ABSOLUTION



| PS3, X360 | Akcja powracającego po sześciu latach Hitmana rozegra się w skąpanym w deszczu Chicago, głównie nocą. Mechanika skradania się za osłonami terenowymi i krycia w cieniu będzie podobna do tej z gier o Batmanie. Po cichu eliminować będziemy skorumpowanych policjantów będących na usługach lokalnej mafii i tajnej organizacji pragnącej śmierci bohatera. Rozgrywka ma być bardziej zróżnicowana, częściej mamy też chwycić za broń i wdać się w wymiany ognia z przeciwnikami. Gra odkryje przed nami także przeszłość łysego zabójcy, którego poznamy jako zwykłego człowieka niepozbawionego słabości.

NEED FOR SPEED 19

| PS3, X360 | W 2011 roku poznaliśmy dwa zupełnie różne oblicza serii – realistycznego, bardzo udanego Shifta 2 i przeciętne, zręcznościowe The Run. W którym kierunku Need for Speed popędzi tym razem? Po cichu liczymy na Porsche w tytule...





UEFA EURO 2012

| PS3, X360 | Chociaż wciąż tego nie ogłoszono, liczymy, że tak jak przy poprzednich Mistrzostwach Europy w Austrii i Szwajcarii, doczekamy się (całkiem niezłej) gry piłkarskiej z logo polsko-ukraińskiej imprezy. Oby tylko wirtualne wygrane Polaków nie były tymi jedynymi...

SYNDICATE

| PS3, X360 | Połączenie zdolności bojowych z Deus Ex: Buntu ludzkości z dynamiczną strzelanką w futurystycznym, cyberpunkowym klimacie. Już pogodziliśmy się, że nie będzie miała większego związku z oryginałem z 1993 roku – przekonały nas filmiki, takie jak ten: bit.ly/sWH0AQ.





KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

| PS3, X360 | Jedno z ciekawiej zapowiadających się RPG będące połączeniem fantastycznego świata w stylu Fable (ale w zdecydowanie doroślejszym wydaniu) z systemem walki rodem z God of War. Czy będzie to piękny początek nowej serii? Przekonamy się o tym na początku lutego.

Rok rocznic

W NATŁOKU NOWOŚCI CZĘSTO ZAPOMINAMY O KLASYKACH, PRZY KTÓRYCH LATA TEMU SPĘDZALIŚMY DŁUGIE GODZINY. ABY SYTUACJA TA NIE POWTÓRZYŁA SIĘ W TYM ROKU, PRZYGLĄDAMY SIĘ PRZYPADAJĄCYM NA 2012 JUBILEUSZOM ZNANYCH SERII. CO BYŁO – A MOŻE I BĘDZIE – GRANE?



Branża gier wideo jest już na tyle dojrzała, że nikogo nie dziwią 25-lecia dawnych tytułów. Niektórzy twórcy pamiętają o swoich produkcjach i świętują ich okrągłe rocznice, jednak pośród growych jubilatów znajdują się też tytuły zepchnięte na dalszy plan. Powody, dla których dawne hity idą w zapomnienie, są różne – czasem jest to efekt upadku odpowiedzialnego za nie studia, innym razem marka zostaje porzucona, bo nie generuje już na tyle dużych zysków, aby opłacało się tworzyć kolejne jej odsłony. W zeszłym roku jubilatami były serie, takie jak Halo, Jak & Daxter, Sonic the Hedgehog czy Devil May Cry. W tym świętować będą równie uznane marki. Aby nic nie umknęło waszej uwadze, przedstawiamy najważniejsze rocznice tego roku – warto je uczcić krótką partyjką przed telewizorem (albo... smartfonem).

CONTRA

25 LECIE

(20 LUTEGO)

Znana strzelanina doczekała się konsolowej wersji rok po premierze w salonach z automatami. Contra została spopularyzowana w naszym kraju za sprawą Pegasusa, klona konsoli NES. Każdy posiadacz tego sprzętu z pewnością miał okazję zagrać w ten tytuł. Na przestrzeni lat dorobiła się ona wielu kontynuacji wydanych na różne platformy. Obecnie marka została odświeżona za sprawą wydanego w zeszłym roku Hard Corps: Uprising, strzelaniny dostępnej na PlayStation Network oraz Xbox Live Arcade. O planach stworzenia kolejnych odsłon nic na razie nie wiadomo.



ECCO THE DOLPHIN

20 LECIE

(29 LIPCA)

Seria węgierskiego studio Novotrade International. Ecco the Dolphin to zręcznościówka, w której większość akcji toczy się pod wodą. Butlonosy musiał rozwikłać zagadkę tajemniczego tornada, które porwało wszystkie stworzenia z okolicy, oraz... uratować świat przed kosmitami. Gra cechowała się niesamowitym klimatem i muzyką, a także wysokim (choć uczciwym) poziomem trudności. Ostatni tytuł z sympatycznym delfinem w roli głównej ukazał się 12 lat temu – wszystko wskazuje na to, że Ecco odszedł na zawsze.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

15 LECIE

(28 LUTEGO)

Osadzona w realiach rodem z „Parku Jurajskiego" strzelanina o pięknej (jak na tamte czasy) oprawie graficznej. Właściciele konkurencyjnych dla Nintendo 64 platform zgrzytali zębami – takiej produkcji mogli tylko pozazdrościć. Niestety, seria najpewniej umarła na dobre. Wydany cztery lata temu Turok nie został ciepło przyjęty przez graczy i o ile kolejna część była w produkcji, tak nie została ukończona ze względu na zamknięcie odpowiedzialnego za nią studia Propaganda Games.

WOLFENSTEIN 3D

20 LECIE

(5 MAJA)

Wprawdzie przygody B.J. Blazkowicza nie były pierwszą strzelaniną przedstawiającą akcję z „oczu" bohatera, Wolfenstein to na pewno produkcja będąca kamieniem milowym gatunku. Niestety, wydana trzy lata temu odsłona na konsole obecnej generacji nie znalazła wielu fanów. Kolejna część prawdopodobnie nie byłaby tak rentowna, więc ukazanie się nowego „dużego" Wolfensteina stoi pod znakiem zapytania. Kto wie jednak, czy nie dostaniemy jakieś wersji na urządzenia przenośne.

KINGDOM HEARTS

10 LECIE

(28 MARCA)

Połączenie świata Disneya z uniwersum Final Fantasy okazało się strzałem w dziesiątkę. Najnowsza odsłona Kingdom Hearts, przeznaczone na Nintendo 3DS Dream Drop Distance, ukaże się w tym roku, zaś odpowiedzialny za markę Tetsuya Nomura w wywiadzie dla japońskiego magazynu Dengeki PlayStation powiedział, że na nadchodzące 10-lecie serii planuje przeprowadzić „technologiczny test HD", sprawdzając, czy byłoby możliwe odświeżenie dwóch pierwszych części cyklu.



KIRBY'S DREAM LAND

20 LECIE

(27 KWIETNIA)

Kulisty bohater, wciągający przeciwników niczym odkurzacz, mimo skończonych 20 lat wciąż jest całkiem żywotny – w zeszłym roku ukazały się z nim dwie gry, które osiągnęły spory sukces. Biorąc pod uwagę tegoroczny jubileusz, być może producent serii, studio HAL Laboratory, stworzy coś na Nintendo 3DS? Wiemy jedno – upływ lat nie wpłynął na spadek popularności cyklu.





20 LECIE

SUPER MARIO KART

(27 SIERPNIA)

Moda na wyścigi kartingowe rozpoczęła się od tego tytułu, a kolejne jego odsłony powstają do dziś, czego przykładem jest wydany na Nintendo 3DS Mario Kart 7 (recenzja na str. 92). Pierwsza gra z serii przeznaczona dla Super Nintendo sprzedała się w liczbie ośmiu milionów egzemplarzy, co pozwoliło jej zdobyć trzecie miejsce na liście najbardziej kasowych produkcji na tę platformę.



10 LECIE

SLY COOPER

(23 WRZEŚNIA)

Przygody szopa-złodzieja doczekały się trzech części na PlayStation 2, potem jednak odpowiedzialne za nie studio Sucker Punch skupiło się na serii InFamous. Sly nie został jednak zapomniany – dwa lata temu dostaliśmy kompilację jego przygód w wersji na PlayStation 3, a dziesięciolecie cyklu można będzie uczcić całkowicie nową grą zatytułowaną Sly Cooper: Thieves in Time, nad którą pracuje Sanzaru Games.

25 LECIE

METAL GEAR

(7 LIPCA)

Stworzony przez Hideo Kojimę protoplasta gatunku skradanek. Z prostej gry wydanej na popularny w Japonii komputer MSX ewoluował do superprodukcji wypełnionej długimi wstawkami filmowymi. Dla niektórych graczy seria Metal Gear jest obiektem kultu, który (jak twierdzą) zmienił ich życie. Na 25-lecie wydano w Japonii specjalną kolekcję zawierającą najważniejsze odsłony cyklu – w lutym dostaniemy ją my, mogąc zagrać w Metal Gear Solid 2, 3 oraz Peace Walker, także na X360. Oprócz tego na rynku ma się ukazać Metal Gear Rising (patrz str. 44) – szykuje się wielkie świętowanie!

15 LECIE

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

(19 WRZEŚNIA)

Przygody zielonego Mudokona, którego zadaniem była ucieczka od niewolniczej pracy dla Rupture Farms i uratowanie pobratymców, na stale zapisały się w kanonie gier konsolowych. Studio Just Add Water wydało niedawno odnowione Oddworld: Stranger's Wrath (recenzja na str. 94), obecnie zaś poświęca się renowacji innych odsłon serii. Czekamy więc na nie i... może coś nowego?



20 LECIE

MORTAL KOMBAT

(8 PAŹDZIERNIKA)

Pierwsza operacja wyrywania kręgosłupa w świecie gier wideo została pomyślnie przeprowadzona 20 lat temu w salonach z automatami. Brutalna zabawa w domowych warunkach rozpoczęła się jednak w 1993 roku, kiedy pojawiły się konsolowe wersje Mortala, w kilku przypadkach zmienione względem wersji automatowej. Najbardziej widoczne są one w przypadku wersji na Super Nintendo, w której zamiast krwi z wojowników lał się pot, a ciosy Fatality zostały stonowane. Obecnie przygotowywany jest zestaw Mortal Kombat: Komplete Edition (ostatnia gra z serii z kompletem dodatków).

15 LECIE

GRAND THEFT AUTO

(28 LISTOPADA)

Podczas gdy gracze nerwowo wyczekują Grand Theft Auto V, znana i lubiana seria obchodzi swoje 15. urodziny (dopiero co minęła zaś dekada od premiery Grand Theft Auto III – patrz str. 104). W jaki sposób studio będzie świętowało 15-lecie serii? Przede wszystkim premierą Grand Theft Auto V, wielu fanów cyklu ucieszyłoby jednak również pojawienie się pierwszych trzech części w cyfrowej dystrybucji.

10 LECIE

RATCHET & CLANK

(4 LISTOPADA)

Sympatyczny Lombax Ratchet oraz jego przyjaciel – robot Clank – wciąż mają się dobrze. Kolejne odsłony ich przygód utrzymane w konwencji platformówki połączonej ze strzelaniną są sukcesywnie wydawane na konsole Sony – ostatnia ukazała się kilka miesięcy temu. Najlepszym prezentem dla fanów tej pary byłaby zapewne kompilacja odsłon z PS2 zremasterowanych w rozdzielczości HD.



15 LECIE

GRAN TURISMO

(23 GRUDNIA)

Wyścigi reklamowane jako prawdziwy symulator jazdy okazały się hitem, którego sukces mierzy się w milionach sprzedanych kopii. Nie ujawniono dotąd planów odnośnie świętowania 15-lecia serii, choć 2. lutego w Japonii pojawi się Gran Turismo 5 Spec II. Wydanie to nie będzie jednak zawierało niczego nowego – ma być czymś w rodzaju edycji Game of the Year, w skład której wejdą wszystkie dostępne dotychczas pakiety DLC oraz łatki. Kazuonori Yamauchi, twórca serii, przyznał co prawda, że studio pracuje nad szóstą częścią gry, ale mając w pamięci liczne poślizgi premiery Gran Turismo 5, podejrzewamy, że w szóstkę zagramy dopiero na PlayStation 4.

25 LECIE

MEGA MAN

(17 GRUDNIA)

Kultowa seria platformówek, znana w Japonii jako Rockman, doczekała się aż 129 gier. Byłoby ich pewnie więcej, gdyby nie fakt, że jej popularność ostatnio zmalała (w wyniku czego projekt Mega Man Legends 3 przygotowywany na Nintendo 3DS został porzucony). Czego możemy się spodziewać na 25-lecie? Może kompilacji wszystkich głównych tytułów z cyklu?

25 LECIE

FINAL FANTASY

(18 GRUDNIA)

RPG tworzone jako ostatnia gra studia znanego wówczas jako Square okazało się strzałem w dziesiątkę. To dzięki tej produkcji japońska firma, nad którą wcześniej wisiało widmo bankructwa, zdołała stanąć na nogi i wydać kilkadziesiąt nowych odsłon i odłamów serii. Wielu fanów marzy o tym, aby ćwierćwiecze Final Fantasy zostało uczczone odnowioną wersją siódmej części gry, jednak Square Enix ma inne plany – obecnie firma pracuje nad Final Fantasy X HD dla PlayStation 3 oraz Vity, ale wcześniej, już 3 lutego, na polski rynek trafi Final Fantasy XIII-2.



ZAPOWIEDZI

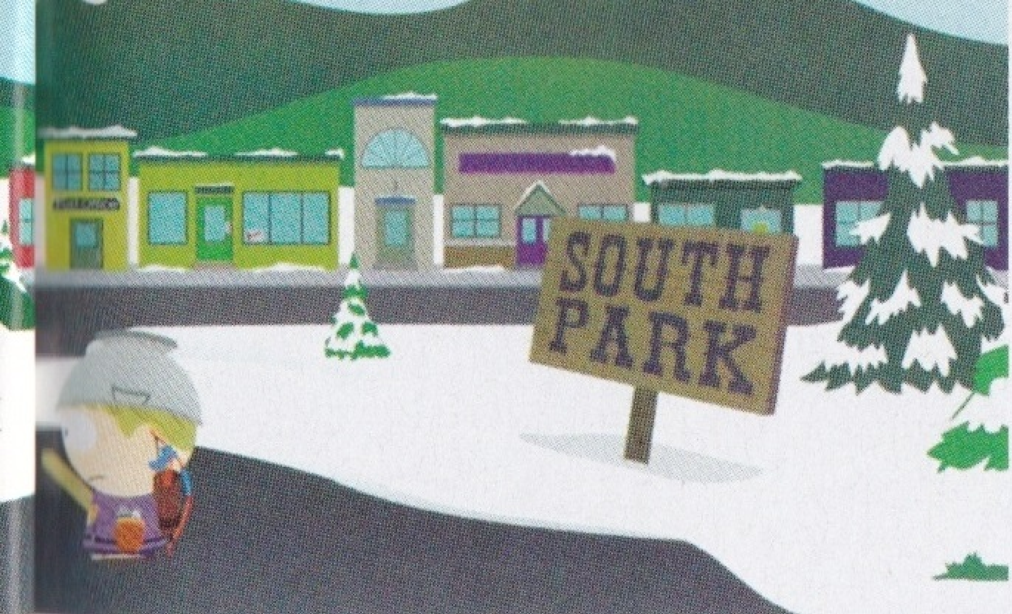
Hity przyszłości - dziś!



EFEKT FALI
Multiplayer to w Mass Effekcie 3 zawsze nierówne starcie: czterech graczy opiera się kolejnym falom przeciwników.

STARY, DOBRY SHEPARD
Ci, którzy grali w Mass Effekta 2, ucieszą się z możliwości importu postaci. W trójce możemy rozpocząć zabawę, mając bohatera na tym samym poziomie, na którym ukończyliśmy poprzednią część. Co więcej – wszystkie ważne decyzje, jakie podjęliśmy poprzednio, również znajdą tu odzwierciedlenie. Cieszy też to, że jeśli zechcemy, podczas importu zmienimy klasę postaci. Ci, którzy zaimportują bohatera, mogą również liczyć na to, że dobrną do 60. poziomu doświadczenia, co nie będzie ponoć możliwe, jeśli zaczniemy grę nową postacią.

KOSMICZNA WOJNA O PRZETRWANIE WSZYSTKICH RAS GALAKTYKI I ZWIEŃCZENIE HISTORII SHEPARDA W JEDNEJ GRZE



SOUTH PARK: THE GAME
Scenariusz tak pełen gagów, że powiesz: sweet dude! Str. 38



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
Fani serii będą zaskoczeni, bo nowej odsłonie Metal Geara bliżej do Bayonetty niż przygód Snake'a. Warto czekać? Str. 44



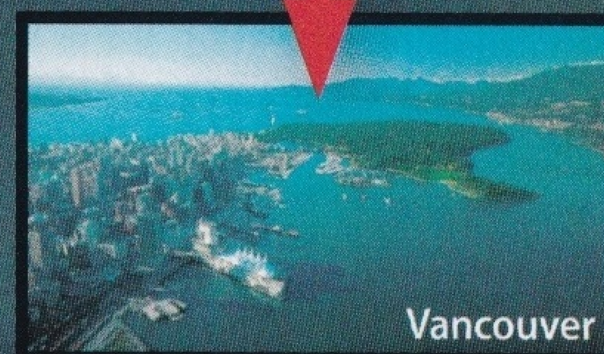
BOHATER OSTATNIEJ AKCJI
Fani klasycznych gier RPG będą w szoku – sceny składające się na fabułę Mass Effecta 3 wyreżyserowano w stylu hollywoodzkich filmów akcji.



PREMIERA 9 MARCA
Strzelanka i kosmiczny rolplej w jednym.

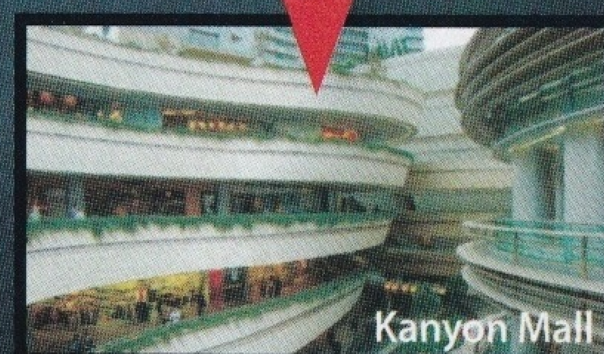
ZIEMSKIE ŻNIWA
Lokacje w grze w większości inspirowane są miejscami istniejącymi dziś na naszej planecie. Vancouver przyszłości zbudowano na podstawie mapy dzisiejszego miasta, natomiast baza Salarian wzorowana jest na centrum handlowym Kanyon Mall z Istambułu.





Vancouver





Kanyon Mall

Mass Effect 3

Rusza na wojnę ze Żniwiarzami: Grzegorz Karaś

Seria Mass Effect to ciekawy przykład ewolucji coraz częstszej w grach: o ile pierwsza część cyklu to klasyczna produkcja RPG, a dwójka łączy dwa gatunki – strzelankę i role-playing – tak trójce zdecydowanie bliżej do typowej gry akcji, którą można by porównać z serią Gears of War. Bez obaw jednak – nawet jeśli dużo tu strzelamy, to w tle wciąż pracuje mechanika rodem z gry RPG, a możliwości kształtowania bohatera (i fabuły) pozostają ogromne.

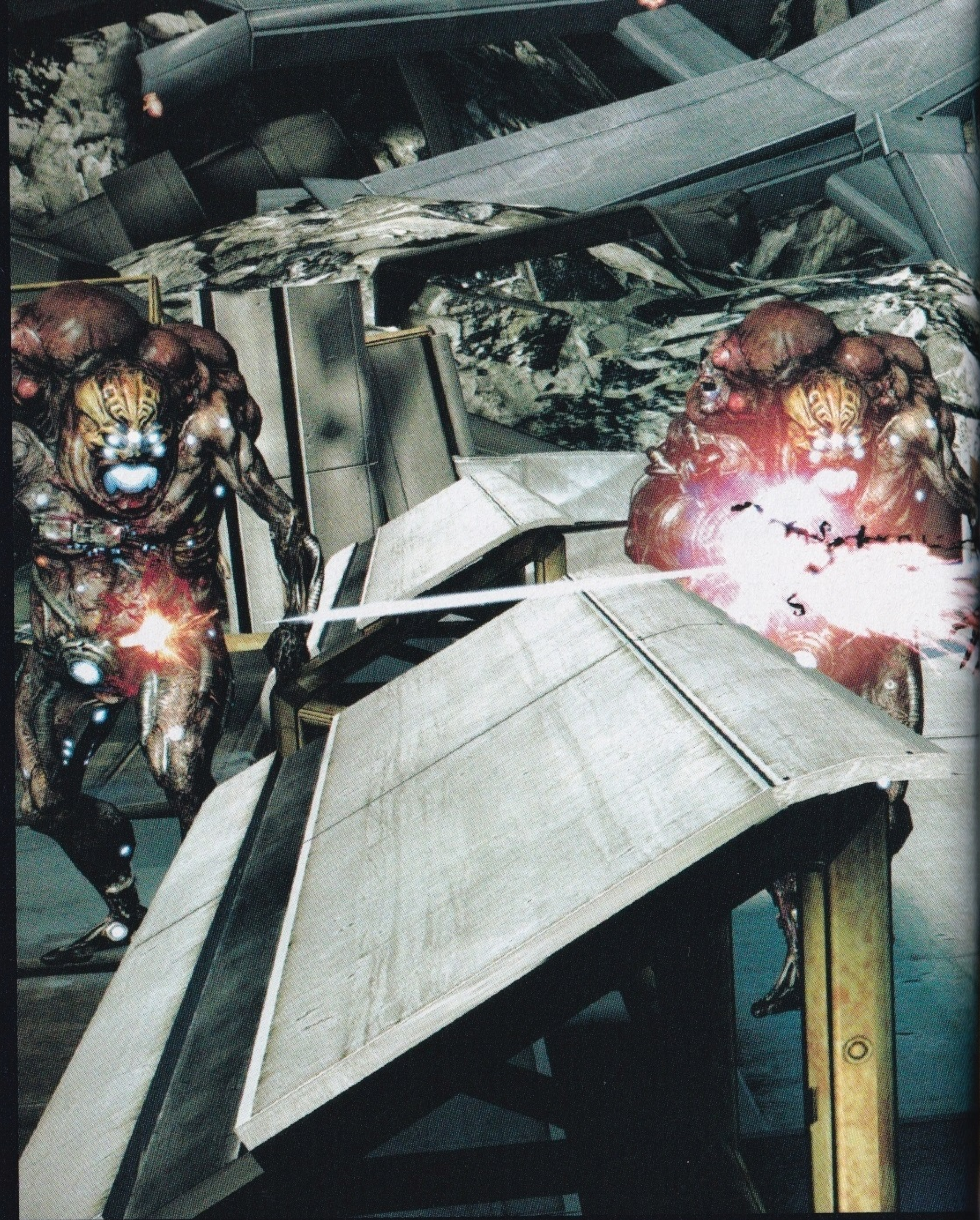
Również pod względem scenariusza trylogia Mass Effect ewoluuje – choć w tym wypadku zdecydowanie lepszym słowem byłaby „eskalacja". Okazuje się bowiem, że tło fabularne, które z rozmachem zbudowały poprzednie części, posłużyło twórcom gry jako wstęp do historii o konflikcie totalnym – wojnie, gdzie stawką jest nie tyle przegrana lub wygrana, co po prostu przetrwanie. I to nie jednej osoby czy jakiejś grupy, a całej galaktyki. Oto bowiem po 50 tysiącach lat uśpienia powracają Żniwiarze.

Obcy w Vancouver

Otwarcie gry i pierwsze misje, które miałem okazję przejść podczas pobytu w siedzibie studia BioWare w Edmonton, pokazały, że Mass Effect 3 to produkcja z jednej strony bardzo zbliżona do tego, co widzieliśmy poprzednio, z drugiej zaś próba otwarcia się na nowych graczy i zintensyfikowania wrażeń, które towarzyszyły nam wcześniej.

Przygodę rozpoczynamy w Vancouver, gdzie komandor Shepard dowiaduje się, że Ziemia traci kontakt z kolejnymi ludzkimi koloniami. On (a wraz z nim gracze, którzy mieli okazję zagrać w poprzednie części serii) doskonale wie, kto za tym stoi – po chwili zresztą wszystko i tak staje się jasne, gdyż z orbity schodzą gigantyczne statki wspomnianej wcześniej rasy gigantycznych, inteligentnych robotów niszczących wszystko na swojej drodze. Żniwiarze momentalnie biorą się za metodyczne rozpruwanie miasta. Okazuje się jednak, że ludzkości nie ma co jeszcze spisywać na straty. Po ucieczce ze zdewastowanej Ziemi Shepard, wraz ze swoją załogą, udaje się na Marsa, by w archiwach Prothean – starożytnej rasy, która niemal pokonała najeźdźców przed 50 ▶

Twórcy: BioWare
Wydawca: EA Polska
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 9 marca 2012
Internet: masseffect.bioware.com



tysiącami lat – szukać ratunku przed nadchodzącą zagładą...

Już pierwsze minuty spędzone z grą pozwalają stwierdzić, że tytuł nabrał dynamizmu. Shepard biega, klei się do osłon, turla się, wspina po drabinkach – gdybym nie wiedział, że to gra RPG, byłbym przekonany, że mam do czynienia z jakąś dobrze wykonaną futurystyczną strzelanką pokroju Gears of War. Wrażenie to potęgował fakt, że w trybie dla jednego gracza przyszło mi kierować obwieszonym gnatami żołnierzem (taką klasę wybrali dla Sheparda twórcy na potrzeby prezentacji), więc strzelania sobie nie żałowałem.

Wbrew moim obawom („Jak to? RPG z tak zręcznościową rozgrywką?") zabawie towarzyszą nieliche emocje. Dobrze jednak, że twórcy oddają graczom narzędzia, które pozwolą im dostosować rozgrywkę do swoich preferencji. Już na samym początku, podczas tworzenia postaci, można wybrać z trzech dostępnych stylów gry, co wpływa na to, jak wiele RPG pozostaje w Mass Effekcie 3: możemy pozostawić sobie możliwości wyboru w każdej z rozmów, decydować tylko w określonych, najważniejszych momentach lub zdać się na twórców i przejść grę tak, jakby to była zwykła strzelanka – bez żadnego wpływu na dialogi.

Zabawki Sheparda

Pytani o to, czym do diabła jest w końcu ten Mass Effect 3, twórcy mówią wprost: to gra typu action RPG. Jeśli więc RPG, dostajemy do wyboru sześć klas postaci: żołnierza, szpiega, adepta, inżyniera, strażnika i szturmowca, a każda z nich uzyska jedną zupełnie nową (w porównaniu do wcześniejszych części) zdolność specjalną, jak choćby możliwość stawiania działek przez inżyniera. Podobnie jak poprzednio, awansując będziemy mogli rozdzielić punkty umiejętności i rozwijać łącznie osiem umiejętności. Każda z nich ma sześć stopni rozwoju, z których trzy ostatnie za każdym razem sprowadzają się do wyboru pomiędzy dwiema wykluczającymi się opcjami. Przykładowo pocisk zapalający (jedna z umiejętności żołnierza) na ostatnim poziomie może – zależnie od naszego wyboru – wybuchać, raniąc postronnych, lub po prostu zadawać dodatkowe obrażenia. W praktyce więc nawet grając drugi raz tą samą klasą postaci, możemy ją rozwinąć nieco inaczej.

Niezależnie jednak od tego, na kogo się zdecydujemy, zawsze będziemy mieli do dyspozycji pięć „kieszeni" na uzbrojenie. Nie ma tu żadnej ekstrawagancji: są karabiny, broń snajperska, shotguny, pistolety i pistolety maszynowe. Od czasu do czasu trafia się też cięższe giwery, jak choćby wyrzutnia rakiet Cobra – ale to tylko wyjątek potwierdzający regułę. Ogółem możemy się spodziewać wszystkich broni, które widzieliśmy w Mass Effekcie 2, uzupełnionych o osiemnaście zupełnie nowych modeli. Przy okazji tej wyliczanki warto wspomnieć również o 30 modułach, które można zamontować we wspomnianych pukawkach – w każdej mieści się maksymalnie 5 z nich. Możliwości konfiguracji jest więc naprawdę sporo, więc łatwo dostosować każdy egzemplarz broni do własnych potrzeb, o czym mogłem przekonać się nawet podczas dość krótkiego (około trzech godzin) czasu, jaki spędziłem z grą. Wspomniane moduły wpływają na pięć współczynników, którymi opisana jest każda z broni: wagę, pojemność, szybkostrzelność, obrażenia i celność. We fragmencie, w który grałem, udało mi się wprowadzić np. ulepszenie do jednej ze strzelb, co zwiększyło zadawane przez nią obrażenia. Operację tę mogłem wykonać jedynie w swego rodzaju warsztacie rusznikarskim, który znalazłem w jednym z laboratoriów.

Wśród wymienionych wyżej właściwości broni pojawia się jej waga, a wbrew pozorom jest to w Mass Effekcie 3 współczynnik szalenie istotny. Każda pukawka w określonym stopniu obciąża bohatera – a im więcej on dźwiga na plecach, tym dłużej musi czekać na ponowną możliwość skorzystania z umiejętności specjalnej. Choć brzmi to absurdalnie, rozwiązanie to nieźle przekłada się na mechanikę rozgrywki i jest kolejnym elementem różnicującym klasy postaci. Grając żołnierzem, nie przejmowałem się wagą przedmiotów – obwieszony bronią jak choinka bombkami biegałem po lokacjach i dosłownie wystrzeliwałem sobie przejścia w szeregach atakujących sługusów Żniwiarzy (przypominających wysuszone zwłoki Husków czy składających się z groteskowych i przypadkowo połączonych fragmentów ciał Cannibali). Kiedy jednak wskoczyłem w buty szturmowca posługującego się równie sprawnie orężem, co siłami umysłu, sprawa wyglądała inaczej. Miałem przy sobie tylko lekką broń, a taka konfiguracja pozwalała mi korzystać ze specjalnych mocy postaci o wiele częściej, czyniąc ją nie mniej skuteczną w walce od żołnierza.

Niestety, nie dane mi było pobawić się pancerzami postaci, ale podpytani na boku twórcy wyjaśnili, że ogółem w grze znajdziemy sześć różnych standardowych zbroi oraz kilka specjalnych „kombinezonów". Niech was nie zmyli ta niewielka liczba: na każdy pancerz składać się będzie sześć elementów, które będziemy mogli dowolnie zamieniać, tworząc własny, unikatowy zestaw. Podobnie jak w przypadku broni, zbroja będzie wpływać na częstotliwość używania zdolności postaci – ciężka nie pozwoli poszaleć, lżejsze zaś będą wymarzone dla klas polegających na umiejętnościach specjalnych.

Mass Effect 3 w sieci

Oprócz pierwszych etapów kampanii dla jednego gracza miałem też okazję pobawić się w sieci. Multiplayer w Mass Effekcie 3 ma być powiązany z kampanią i pomagać w jej ukończeniu – w trybie tym, zbieramy tzw. punkty War Assets dla każdego z sześciu obszarów, na które została podzielona mapa galaktyki. Punkty te pełnią ważną rolę w czymś, co twórcy nazwali Galaxy at War. To niejako tryb gry, który obrazuje walkę różnych ras galaktyki ze Żniwiarzami. Punkty War Assets przedstawiają skalę pomocy, na jaką będzie mógł liczyć Shepard w finałowym starciu ze Żniwiarzami, a zdobywać ją będziemy, nie tylko grając w sieci, ale także w trybie dla jednego gracza oraz przez dodatkowe aplikacje np. na urządzenia z iOS-em czy Facebooka.

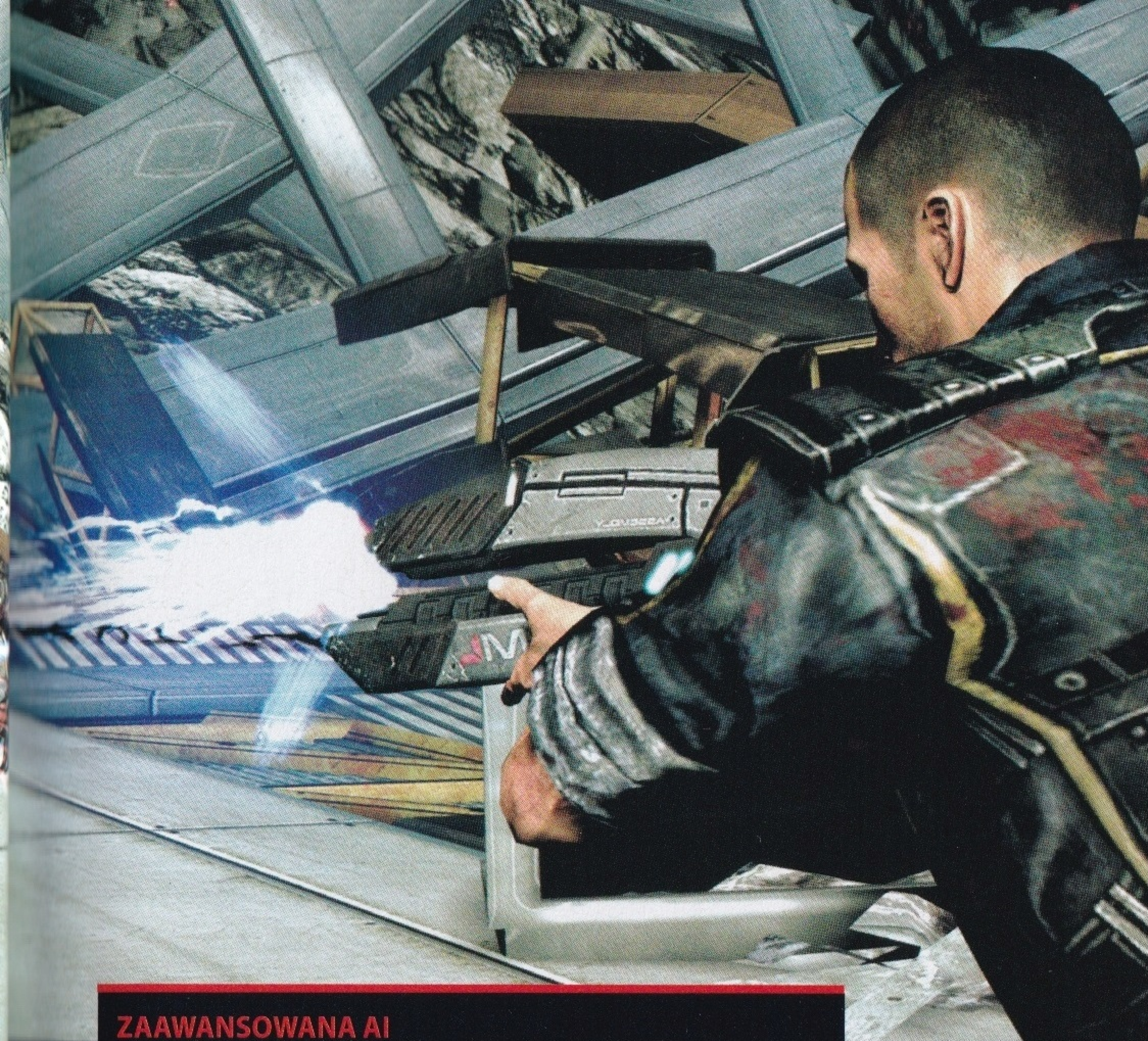
Sama zabawa w sieci to co-op dla czterech osób. Rzucani jesteśmy na plansze, gdzie pojawiają się kolejne fale przeciwników, które oczywiście trzeba wyeliminować. Po drodze musimy również wykonywać zadania poboczne, które najczęściej polegają na włamywaniu się do rozsianych po mapie

MASS EFFECT 3 – WERSJA PL I NA PS3

Choć podczas prezentacji grałem jedynie na X360, to podczas wycieczki po studiu wielokrotnie widziałem Mass Effecta 3 działającego na konsoli Sony. Jest to o tyle ważne, że o ile pierwsza część gry na PS3 nie ukazała się w ogóle, dwójka zaś wyszła z rocznym poślizgiem, o tyle część trzecia pojawi się równocześnie na PS3, X360 i PC. Warto też dodać, że w Polsce gra zostanie w pełni zlokalizowana na każdej z tych platform.



Już pierwsze minuty spędzone z grą pozwalają stwierdzić, że nabrała ona dynamiki gry akcji



ZAWANSOWANA AI
Przeciwnicy świetnie współpracują ze sobą: gdy jeden atakuje, inny bardzo często potrafi zajść Sheparda z boku.



DRUŻYNA W KOMPLECIE
Z takim zespołem można nie tylko biegać po marsjańskich bazach, ale i łoić wszystkich, którzy będą nam w tym przeszkadzać.





ARCHIWA PROTHEAN
Skoro trzeba dokopać się do starożytnej wiedzy Prothean, to obecność Liary nie powinna dziwić.



ŚWIEŻA KREW
James Vega to nowy nabytek Sheparda i cenny – bo „bitny" – członek drużyny.



MARS ATAKUJE
Archiwum Prothean wydaje się jedynym ratunkiem przed Żniwiarzami. By jednak je przejrzeć, trzeba się udać na Marsa.

terminali. Grając w multi, kierujemy inną postacią niż w trybie dla jednego gracza, ale rozwijamy ją w podobny sposób – nie obyło się jednak bez różnic. Przede wszystkim nie jesteśmy ograniczeni do jednej rasy i przyjdzie nam wybierać spośród przedstawicieli różnych gatunków występujących w świecie Mass Effecta. Niezależnie na kogo się zdecydujemy, mamy do dyspozycji jedynie trzy aktywne umiejętności. W przypadku szturmowca (to nim miałem okazję się pobawić), była to swego rodzaju szarża, podczas której postać teleportuje się naprzód, uderzając w przeciwnika. Ma on także możliwość unoszenia wrogów w powietrze, a także odrzucania ich od siebie falą uderzeniową, co przydaje się, m.in. kiedy zostaniemy okrążeni. Prócz tych umiejętności możemy również rozwijać dwie zdolności pasywne, które odpowiadają np. za zwiększenie życia czy podniesienie obrażeń zadawanych przez broń.

Ciekawym pomysłem są zapasy (czy też Supplies, jak określa je interfejs gry). To dostępne pod krzyżakiem pada środki pierwszej potrzeby. W wersji podstawowej to zestaw, na który składają się: apteczki pierwszej pomocy, dodatkowa amunicja do broni, a także baterie do tarcz i wyrzutnia pocisków Cobra. Choć twórcy nie pozwalali zaglądać w miejsce, gdzie wspomniane zestawy można nabyć, i tak podejrzałem to i owo. Wszystko wskazuje na to, że dodatkowe, bardziej zaawansowane paczki z dobrami tego typu będzie można kupować za punkty gromadzone podczas gry lub dużo szybciej za prawdziwą gotówkę, w formie DLC.

W trybach sieciowych doskonale wypada współpraca. Unosząc w powietrze wrogów, mogłem być pewien, że siedzący na stanowisku obok gracz-żołnierz zrobi użytek ze swoich broni na wystawionym w ten sposób celu. To nie koniec – mamy też możliwość wskrzeszania powalonych kompanów, a osłanianie kolegów, którzy akurat majstrują przy wspomnianych wcześniej terminalach komputerowych, to w zasadzie konieczność, jeśli chcemy zaliczyć daną mapę. Bez wspólnego i skoordynowanego działania za wiele w multi nie da się zdziałać – i za to trzeba również Mass Effecta 3 docenić.

O ile tylko jesteś w stanie przeżyć, że z gry RPG została tu właściwie tylko wielowątkowa fabuła i trochę umiejętności bohatera, to już zacznij przygotowywać się na wyprawę w kosmos. Los galaktyki jest w twoich rękach. Naprawdę!

PROGNOZA PLAY BOX



PIORUNUJĄCA PIĘKNOŚĆ
Lightning, bohaterka Final Fantasy XIII, pojawi się i w nowej produkcji – zagramy nią w krótkiej, ale ważnej dla fabuły sekwencji.

PREMIERA 3 LUTEGO
Najlepsza odsłona serii Final Fantasy? Wszystko na to wskazuje.

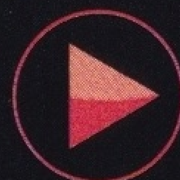


FINAL ASSASSIN
Co robi Ezio w świecie Final Fantasy? Za sprawą współpracy Square Enix z Ubisoftem kostium skrytobójcy pojawi się jako dodatek do pobrania w Final Fantasy XIII-2. Strój przywdzieje Noel – jeden z dwojga głównych bohaterów.

Final Fantasy XIII-2

Trzynasty fantazyjny finalista: Oskar Nowak

Twórcy: Square Enix
Wydawca: Cenega
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 3 lutego 2012
Internet: www.finalfantasy13-2game.com



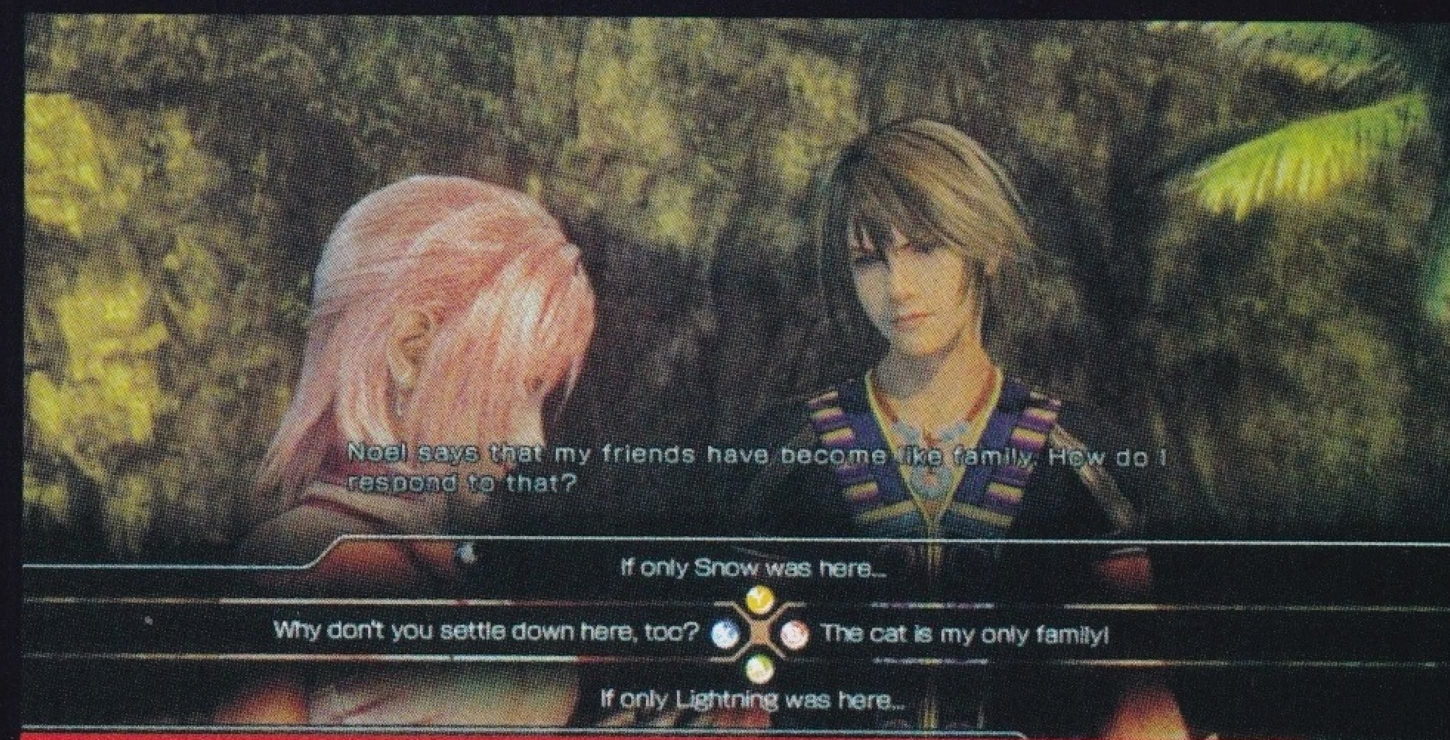
Zabawa z grami z serii Final Fantasy przypomina oglądanie sztuk wystawianych na deskach jednego teatru, z tym samym reżyserem i niezmienioną obsadą, na dodatek w niby innych, ale podobnych rolach. Rozmaite, zawsze porywające historie, ale wszystko i tak pozostaje dziwnie znajome...

Dzieje się tak dlatego, że każda odsłona Finala jest zarazem inna (ma przecież nową fabułę i bohaterów), ale też jednocześnie bardzo zbliżona do pozostałych w kwestii realiów czy motywów i wzorców postaci. Oczywiście to uproszczenie, bo przez lata (w tym roku seria obchodzi 25-lecie!) obecności na rynku cały cykl ewoluował i zmieniał się, nieraz dość znacząco. Nie tylko pod względem oprawy graficznej, niejednokrotnie wyznaczającej standardy dla gatunku (przełomowe były szczególnie części VII i X), ale również dlatego, że jego twórcy nie stronili od eksperymentów. Każda część Final Fantasy dodaje do fundamentów gry RPG w japońskim stylu (czyli turowych potyczek i pojawiających się znikąd przeciwników) kilka nowych, znaczących elementów – np. system rozwoju postaci czy sposób prowadzenia walk.

Również wydane dwa lata temu Final Fantasy XIII pod wieloma względami okazało się wyjątkowe – wprowadziło cykl na obecną generację konsol, na dodatek ukazało się również na Xboksa 360, czyli przełamało wieloletnią wyłączność Sony na gry z tej serii. Fani co prawda trochę narzekali (głównie na liczne uproszczenia i daleko posuniętą liniowość), ale nie ulega wątpliwości, że „trzynastka" wychowała kolejne pokolenie

W końcu doczekaliśmy się gry z serii Final Fantasy, która daje graczom swobodę – nawet w kwestii zakończenia!



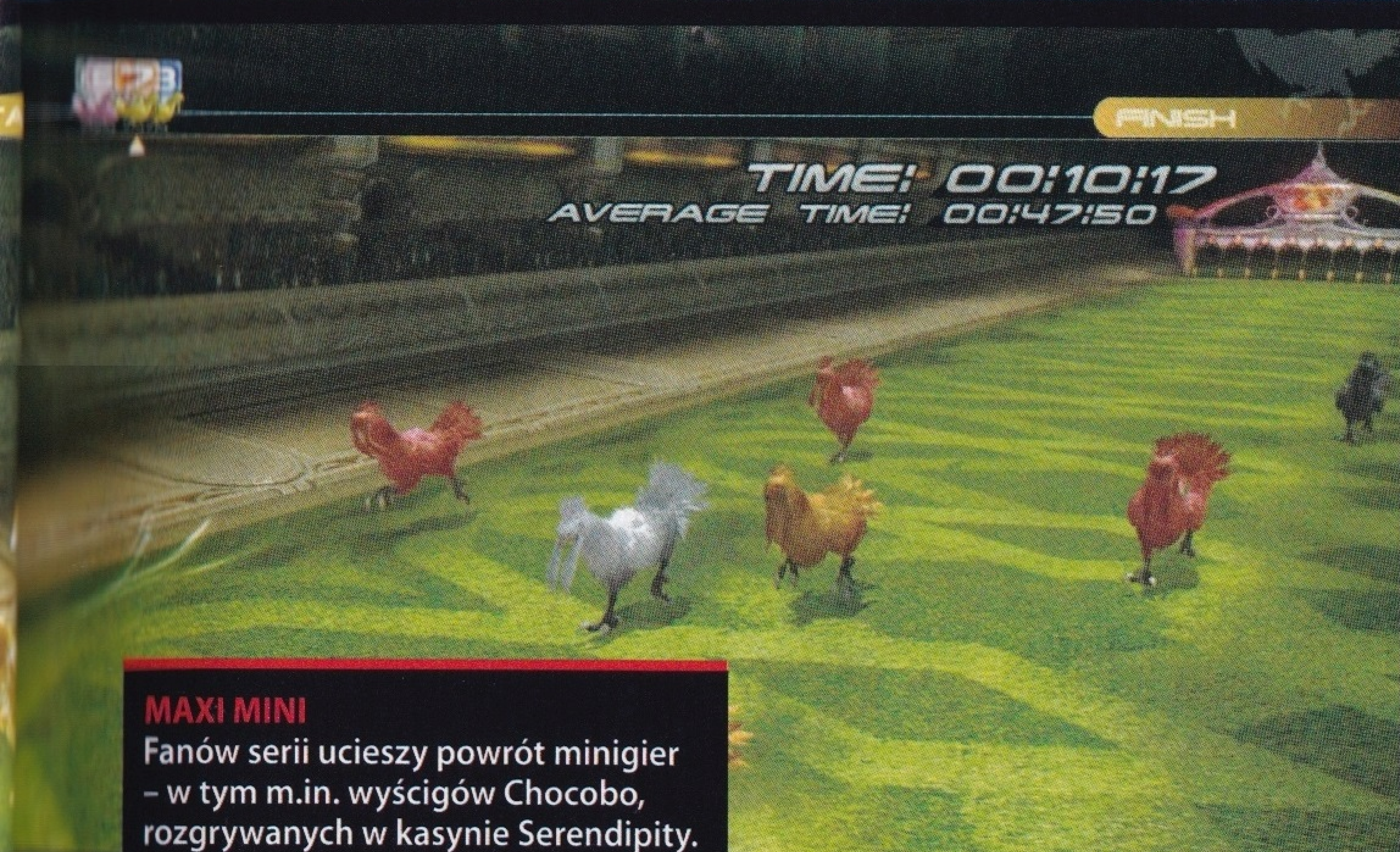


O CZYM MYŚLISZ?
Live Trigger to system kontekstowego wyboru odpowiedzi lub działania bohaterów, który bazuje na ich wewnętrznych monologach.

POKEMON FANTASY
Jednym z unikatowych elementów gry będzie możliwość „łapania" i rozwijania stworów, pomagających później w walce.



BEZ KASKADERA
System Cinematic Action w kluczowych momentach pojedynków da możliwość zadecydowania o rodzaju następnego ataku. Co wybrać? Miażdżący cios czy może strzał?



MAXI MINI
Fanów serii ucieszy powrót minigier – w tym m.in. wyścigów Chocobo, rozgrywanych w kasynie Serendipity.



TURY W CZASIE RZECZYWISTYM
Potyczki nie zmienią się mocno w stosunku do Final Fantasy XIII, ale pojawią się w nich nowe elementy, w tym wymagające od graczy refleksu.

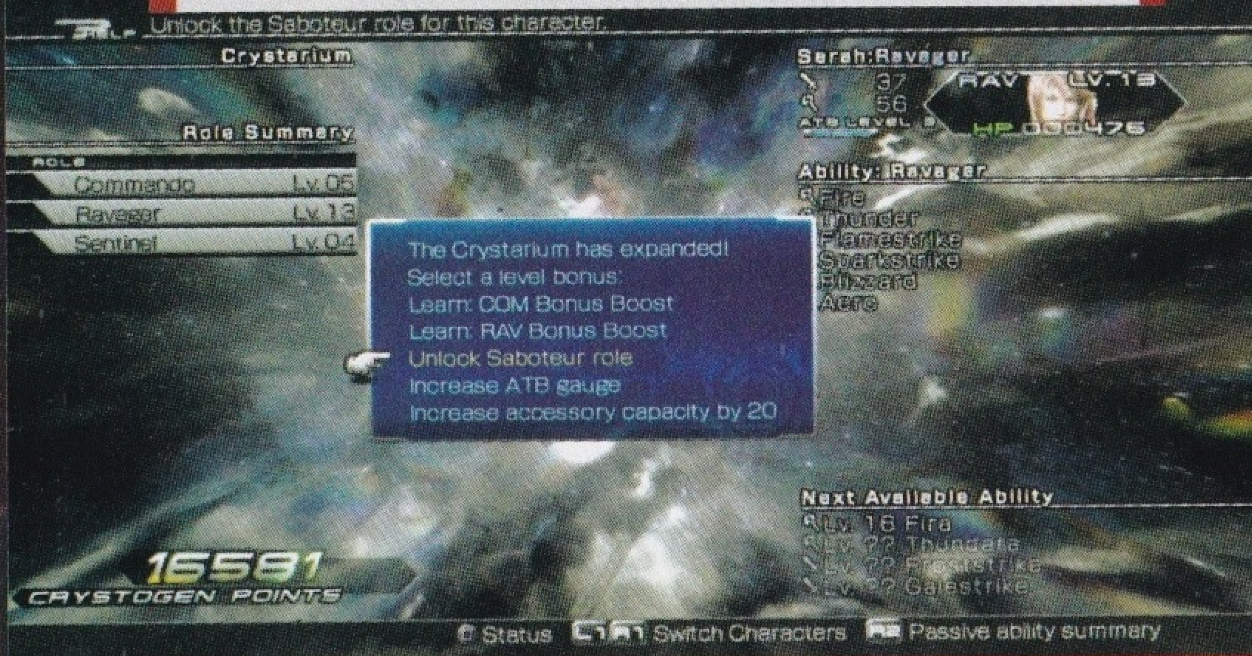


wyznawców serii. To gra wielka nie tylko z nazwy – wyróżnia ją pierwszoligowa oprawa, intrygujące postacie, barwny świat oraz rozgrywka, która potrafi wciągnąć na dziesiątki godzin.

Atuty poprzedniczki mają stanowić również o sile Final Fantasy XIII-2. Tak jak już kilka razy w historii serii, autorzy zdecydowali się na głębszą eksploatację świata przedstawionego w jednej z odsłon, na potrzeby której stworzyli uniwersum nazwane Fabula Nova Crystallis (oparto na nim już wydane na PSP Final Fantasy Type-0). Jak zapewnia producent, Yoshinori Kitase, wieloletni współtwórca najlepszych odsłon serii, nowe Final Fantasy, mimo swojego tytułu (a dokładniej zawartych w nim liczb) ma być poważnym rozdziałem cyklu, w pełni zasługującym na to, by traktować go jak pełnoprawną i pełnowymiarową kontynuację. Wtóruje mu obecny reżyser, Motomu Toriyama, obiecując bardziej tajemniczy i mroczniejszy ton opowieści. Trzymam ich za słowo, nawet jeśli trudno będzie to osiągnąć w produkcji, w której w afro jednego z bohaterów gnieździ się kurczakopodobny stworek Chocobo. Seria Final Fantasy zawsze jednak słynęła z łączenia elementów dramatycznych i dziwacznych. To gra rdzennie japońska, różna od klasycznych RPG pokroju Skyrima, a dla Europejczyków zakręcona w niemal każdym aspekcie. Świadczy to jednak o jej oryginalności, i dobrze, że się nie zmieni. Ważne natomiast, że twórcy chcą w XIII-2 poprawić każdy aspekt poprzednika, a przy okazji rozwiązać większość problemów, na jakie narzekali gracze.

Kto, gdzie i z kim?

W Final Fantasy XIII-2 pierwsze skrzypce zagra Serah – młodsza siostra Lightning, dotychczasowej głównej bohaterki, do tej pory będąca postacią niegrywalną. Trzon rozgrywki nie zmieni się znacząco, wciąż stanowiąc mariaż RPG z grą przygodową. Prowadząc bohaterów po trójwymiarowych lokacjach, wchodząc w interakcje z napotkanymi postaciami i biorąc udział w pojedynkach, popchniemy akcję do przodu, odkrywając kolejne meandry historii. By nie psuć zabawy tym, którzy jeszcze nie grali w Final Fantasy XIII (a wciąż warto!) – fabuła tylko w skrócie. Dwa lata po uniknięciu katastrofy, która mogła zakończyć ich egzystencję, mieszkańcy Kokonu (sztucznego świata mieszczącego futurystyczne miasta i dziesiątki milionów istnień) powoli odbudowują życie na Pulsie (rozległym globie rozciągającym się poniżej, niegdyś napawającym ich irracjonalnym strachem). Wśród nich znajduje się młoda Serah Farron, poszukująca swojej siostry przez wielu uważanej za zmarłą. Zaraz po rozpoczęciu gry trafi na Noela, chłopaka, który podróżuje w czasie i rzekomo spotkał Lightning. Zaoferuje on Serah pomoc w odkryciu tego, co naprawdę przytrafiło się siostrze bohaterki. Tej barwnej parze towarzyszyć będzie stworek rasy Moogle (kolejny obok Chocobo nieodłączny element serii), w trakcie rozgrywki zaś napotkamy szereg innych postaci – zarówno nowych dla serii (np. rezolutną Alyssę Zaidelle), jak i już znanych, choć odmienionych (tu wymienić trzeba Hope'a, teraz przywódcę naukowej ekspedycji mającej na celu pozyskanie nowych źródeł energii dla Kokonu, oraz Snowa, dumnie prezentującego czuprynę wcześniej schowaną pod czapką).



POSTAĆ ZAKLĘTA W KRYSZTALE
System rozwoju postaci nosi tym razem nazwę Crystarium – pozwala awansować bohaterów w kierunku dowolnie wybranej profesji, otwierając m.in. ich specjalne umiejętności.



CHRONO TRIGGER
Podróże w czasie (i w fabule gry) umożliwia Historia Crux, menu pełniące rolę centralnego huba, dającego błyskawiczny dostęp do różnych lokacji w odmiennych okresach.



MR. BADASS
Choć nie wygląda groźnie (mimo, że się stara) Caius będzie głównym antagonistą Final Fantasy XIII-2. Czy dorówna swym słynnym poprzednikom z innych części cyklu?

Zbieranie i rozwijanie stworków to wynik inspiracji serią Pokemon – popularną tak w Japonii, jak i na całym świecie

PRZYSZŁOŚĆ FINAL FANTASY
W ramach projektu Fabula Nova Crystallis ukazały się już dwie pełnowymiarowe gry – drugą, obok Final Fantasy XIII, jest Final Fantasy Type-0 (wcześniej zapowiadana jako Final Fantasy Agito XIII), dostępna na PSP na razie tylko w Japonii (oceniana na 39/40 przez opiniotwórczy japoński magazyn o grach Famitsu). Wciąż w produkcji jest tytuł znacznie cięższego kalibru – Final Fantasy Versus XIII. Jego reżyserem jest Tetsuya Nomura, projektant większości postaci w serii, a przy tym twórca takich dzieł, jak cykl Kingdom Hearts czy film animowany „Final Fantasy VII: Advent Children". Nic więc dziwnego, że nadchodząca gra będzie cechować się wysmakowaną sferą wizualną. Dużym zaskoczeniem dla fanów była z kolei zapowiedź jubileuszowej wersji gry Final Fantasy X z grafiką podciągniętą do standardów HD, która trafi na PS3 i PS Vita. Niejasne są wciąż zamierzenia firmy Square Enix związane z podobną reedycją najbardziej kultowej i najgłośniejszej siódmej części cyklu – choć nikt tego oficjalnie nie potwierdza, zdaje się, że firma nie oprze się jednak prośbom fanów, tym bardziej że pojawiają się one na każdym forum poświęconym serii.

Powróci też Lightning, ponownie jako postać grywalna. Gościnnie, choć twórcy zapewniają, że jej rola będzie kluczowa – nie przez przypadek widnieje ona na grafikach z gry, zaś jej oponentem jest Caius, strażnik linii czasu i mentor Noela. To on jest głównym antagonistą w tej części serii, a ich pojedynek w Valhalli – mieście z innego wymiaru, gdzie Lightning strzeże świątyni Bogini Etro – ma być jednym z głównych dań tej przygody. Caius po swojej stronie będzie miał potężnego Bahamuta, zaś dziewczyna walczyć ma w asyście swojego Eidolona, Odina. Eidolony to oczywiście znane w serii Summony, a więc istoty przyzywane na pomoc w walce. Ich niszczących ataków, tak uwielbianych przez graczy, nie zabraknie także w XIII-2.

Podróże w czasie

Podczas przygody bohaterowie skorzystają z tzw. Historia Crux – systemu bram w czasie aktywowanych przez określone artefakty (z poziomu menu). Dzięki nim w łatwy sposób odwiedzą miejsca już znane, ale często zmienione nie do poznania (przykładem może tu być Jezioro Bresha oraz Ruiny Bresha). W dodatku resetując status bram, Serah i Noel będą mogli powtórzyć swoje przygody (czy to z chęci, czy z konieczności), a elegancki interfejs Historia Crux ma zachęcać graczy do takich eksperymentów. System ten jest odpowiedzią na jeden z głównych zarzutów, jakie fani stawiali Final Fantasy XIII – poprzednia gra była do bólu wręcz liniowa, tymczasem XIII-2 ma fabułę, której przebieg można kształtować wedle uznania. Zaskakuje zapowiedź kilku różnych zakończeń, będących odbiciem dokonań gracza. W przypadku serii Final Fantasy to rzecz absolutnie wyjątkowa.

Większą swobodę otrzymamy również w innych aspektach gry. Niegdyś seria słynęła z pojedynków generowanych losowo, by dopiero w Final Fantasy XII i XIII pozwolić graczowi decydować o angażowaniu się w walkę lub omijaniu wrogów. Nowa odsłona zaoferuje pod tym względem jeszcze inne rozwiązanie. Przeciwnicy wciąż nie będą widoczni w trybie eksploracji, materializując się z zaskoczenia dopiero w niedużej odległości od bohatera. Tym razem jednak w momencie natrafienia na wroga pojawi się tzw. Mog Clock, czyli wielki zegar determinujący warunki pojedynku. Póki Mog Clock tyka, bohaterowie mogą uciec z pola walki, ale jeśli gracz chce wziąć udział w pojedynku, zyskuje możliwość wpłynięcia na jego początkowe parametry: wciskając wskazany przycisk w odpowiednim momencie (gdy wskazówka znajduje się na zielonym polu), zdobędzie np. pierwszeństwo ataku.

System walki – gdy już do niej dojdzie – nie ulegnie drastycznym zmianom, ale różne jego elementy zostaną rozbudowane. Całość bazuje na systemie Action Time Battle, który łączy cechy strategii turowej (np. wybieranie komend/rozkazów z listy) z walką w czasie rzeczywistym (przeciwnicy nie czekają bowiem długo na swoją kolej). Wciąż funkcjonować będzie znany z poprzedniej części tzw. Paradigm Shift – przydzielanie kontrolowanym przez konsolę kompanom zestawów umiejętności przydatnych w zależności od sytuacji na polu bitwy. To o tyle istotne, że gracz ma pełną kontrolę tylko nad jednym bohaterem. Uzupełnieniem walki będzie też mechanizm nazywany przez twórców Cinematic Action, który w innych grach określilibyśmy mianem Quick Time Events – polega bowiem na wciskaniu wskazanych na ekranie przycisków, co zwiększa zadawane obrażenia. Nowością w pojedynkach z przeciwnikami będzie umiejętność o nazwie Summon Raid, dająca możliwość zbierania przyjmujących postać kryształów „dusz" zabitych potworów, by następnie wykorzystać ich umiejętności w kolejnych walkach. Połączeniem systemów Cinematic Action i Summon Raid będzie mechanizm zwany Feral Link – to specjalne ataki egzekwowane przy użyciu przejętych potworów, których siłę można podkręcić, wchodząc w kolejne fazy natarcia z doskonałą precyzją (a więc znowu – wciskając stosowne przyciski we właściwym momencie).

Zdobądź je wszystkie

Ze zdobywaniem władzy nad pokonanymi potworami wiąże się jeszcze jeden ciekawy system. Twórcy gry chwalą się, że Final Fantasy XIII-2 ma zawierać ponad 150 rodzajów monstrów, które będzie można oswoić i łączyć w zespoły, a w dodatku rozwijać ich umiejętności czy przydzielać im różne akcesoria. Wygląda to trochę jak „pożyczanie" patentów z takich serii, jak Pokemon, Invizimals czy Monster Hunter, ale japońskie korzenie Final Fantasy poniekąd to tłumaczą. Gry o chwytaniu bojowych stworków cieszą się w Kraju Kwitnącej Wiśni niesłabnącą popularnością.

W Japonii zresztą gra już się ukazała, jako druga w historii serii zdobywając najwyższą ocenę prestiżowego magazynu Famitsu. Czy równie celnie trafi w gusta Europejczyków, przekonamy się na początku lutego.

PREMIERA I KWARTAŁ 2012
Zupełnie nowa, mroczna opowieść w fantastycznym świecie George'a R. R. Martina.

Game of Thrones

Śpiewa pieśń o lodzie i ogniu: Marcin Traczyk

Twórcy: Cyanide Studios
Wydawca: Ubisoft Polska
Platformy: PS3, X360
Data premiery: I kwartał 2012
Internet: www.gameofthrones-thegame.com

Game of Thrones nie będzie tylko produkcją na licencji książek George'a R. R. Martina, a tym bardziej „Gry o tron", czyli opartego na nich hitowego serialu telewizji HBO. Produkcja Cyanide Studios powstaje już kilka lat i to przy udziale samego autora, przez wielu uznawanego za współczesnego króla literatury fantasy.

Martin bierze aktywny udział w tworzeniu fabuły gry, tak aby swoim klimatem oddawała ona nastrój panujący na kartach siedmiu części „Pieśni o Lodzie i Ogniu", z których „Gra o tron" stanowi pierwszą. Powieści z serii zapewniły sobie popularność przede wszystkim ze względu na swoją rzadko spotykaną w literaturze fantasy „szarość". Nie ma tutaj prostej dychotomii dobra i zła – herosów w lśniących zbrojach i całkowicie złych czarnych charakterów, zaś podczas lektury poznajemy całą masę postaci kierujących się własnymi motywacjami, knujących i działających za plecami zarówno swoich zwierzchników, jak i najwierniejszych sojuszników. Nawet najuczciwsi, budzący sympatię bohaterowie, tacy jak Lord Eddard Stark, biorą tutaj udział w bezlitosnej grze o władzę w Zachodnich Krainach fantastycznego świata Westeros.

Znane i nieznane

W grze przeniesiemy się m.in. do lokacji opisywanych w pierwszym tomie sagi Martina, nie będzie ona jednak – tak jak serial wyprodukowany przez amerykańską telewizję HBO – wiernie odtwarzała kolejnych jego rozdziałów. We współpracy z pisarzem twórcy przygotowują własną historię, która rozegra się równolegle do wydarzeń z powieści. Z jednej strony dało im to sporą swobodę jeśli chodzi o przedstawiane wydarzenia, z drugiej pozostawiło furtkę dla „gościnnych występów" znanych już bohaterów, takich jak piękna i przebiegła królowa Cersei, Lord Varys czy dowódca Nocnej Straży Jeor Mormont.

To właśnie przed pilnowanym przez Straż, odgradzającym Zachodnie Krainy od dzikich plemion Murem rozpoczniemy rozgrywkę w Game of Thrones. W pierwszym akcie przejmiemy kontrolę nad Morsem Westfordem, bratem Straży, który najpierw jest świadkiem przyprowadzenia do Czarnego Zamku dezertera zza Muru (prawdopodobnie także wymierzenia mu odpowiedniej kary – ścięcia głowy), później zaś zajmuje się szkoleniem nowych adeptów. Trening będzie okazją do zapoznania się ze specyficznym systemem walki wzorowanym na klasyku studia BioWare – Knights of the Old Republic.

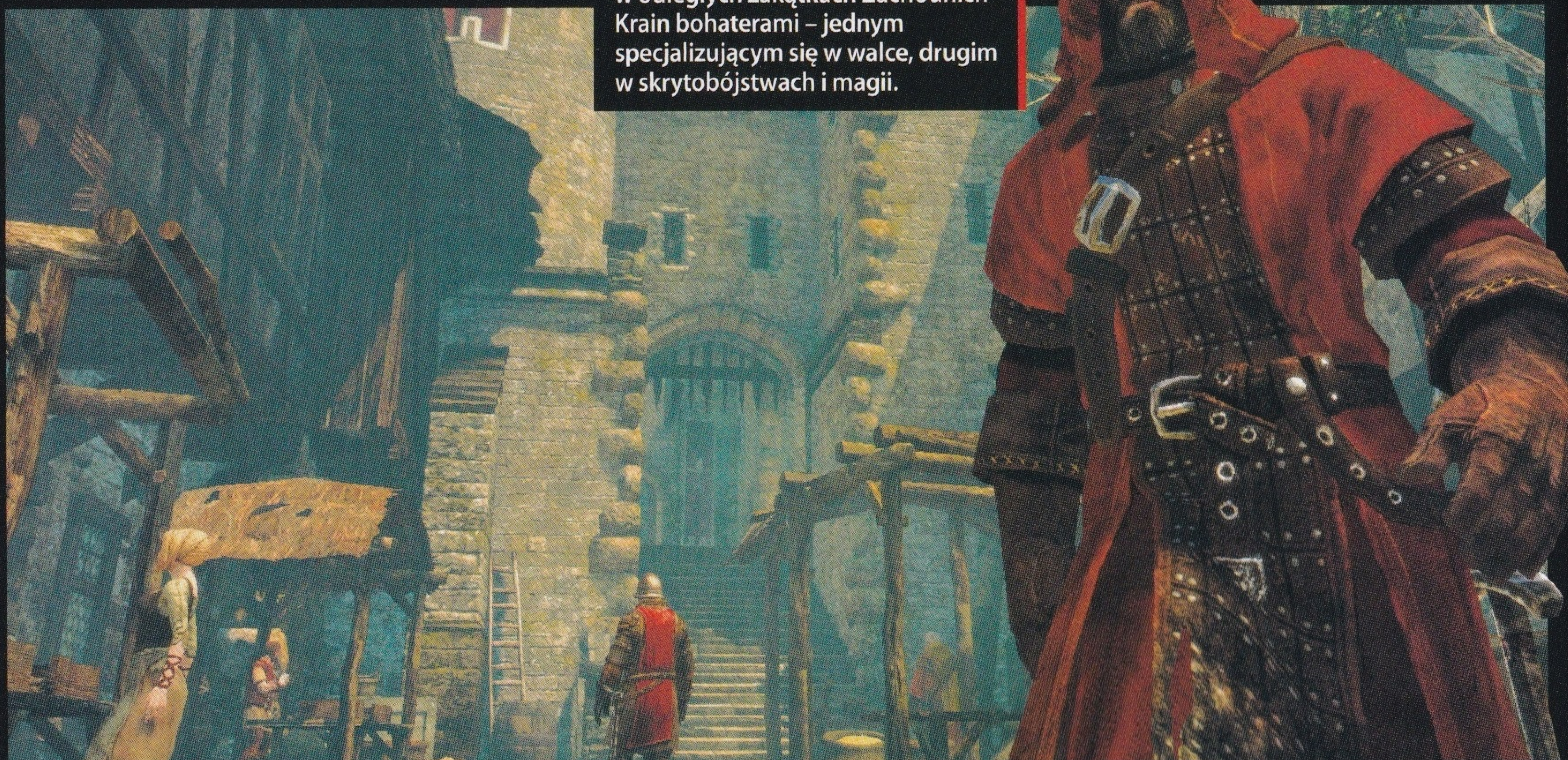
Starcia w grze nie będą bowiem polegały tylko na wciskaniu odpowiednich przycisków pada. Przed zadaniem ciosów uruchomimy spowolnienie czasu, w trakcie którego z kołowego menu wybierzemy odpowiednie rodzaje ataków – maksymalnie trzy, które zostaną kolejno wyprowadzone. Ta aktywna nie-pauza będzie też momentem, kiedy wydamy rozkazy towarzyszącym nam podkomendnym, chociaż póki co nie wiadomo nic więcej poza tym, że inni wojownicy staną u naszego boku na wybranych etapach gry. Westford w walce skorzysta też z umiejętności specjalnej – jako zmiennokształtny będzie w stanie przybierać formę psa, który zaatakuje przeciwników. W innych momentach rozgrywki pozwoli mu zaś podsłuchać rozmowy NPC-ów albo dostać się w miejsca niedostępne dla zwykłego człowieka.

Z dwóch perspektyw

W Game of Thrones nie zabraknie dramatycznych zwrotów akcji rodem z powieści Martina. Pierwszy rozdział zakończy widowiskowa bitwa z forsującymi Mur dzikimi, podczas której Mors Westford padnie nieprzytomny, a gracze... przeniosą się cztery miesiące wstecz i wcielą się w innego bohatera.

Alester Sarwyck powrócił z wieloletniej tułaczki za granicami Zachodnich Krain. W jej trakcie został Czerwonym Kapłanem R`hllora i opanował zdolności magiczne. Przybywa on na pogrzeb ojca do





DWÓJKA ZAKAPTURZONYCH
W grze pokierujemy naprzemiennie dwoma przebywającymi w odległych zakątkach Zachodnich Krain bohaterami – jednym specjalizującym się w walce, drugim w skrytobójstwach i magii.



AKTYWNA NIE-PAUZA
Podczas walki akcja na moment zwolni, a my wybierzemy sekwencję trzech ataków, które wyprowadzi nasz bohater.



WE WSPÓŁPRACY Z HBO
Chociaż Game of Thrones nie jest produkcją na podstawie serialu „Gra o Tron", w postaci takie jak Jeor Mormont wcielą się aktorzy znani z telewizji.



DRUGI SEZON

W kwietniu, równo rok po premierze pierwszej serii, telewizja HBO (także w Polsce) rozpocznie emisję drugiego sezonu „Gry o tron". Fabuła kolejnych odcinków zostanie oparta na drugiej książce sagi „Pieśni o Lodzie i Ogniu" – „Starciu królów". Ich produkcja była prawdziwym wyzwaniem ze względu na nowe postacie i lokacje, które należało wprowadzić do wielowątkowej historii. Zatrudniono 18 nowych aktorów, a zdjęcia, poza wykorzystywanymi wcześniej lokacjami w Irlandii Północnej i na Malcie, kręcono m.in. w Chorwacji i na Islandii. Budżet serialu szacowany jest na 60 milionów dolarów.

rodzinnego miasta Springwater, które trawione głodem jest na krawędzi buntu. Sytuacja zaognia się podczas ceremonii, gdy dochodzi do kłótni między Alesterem i wyznającymi porzuconą przez niego wiarę członkami władającej grodem rodziny.

Fabuła gry zostanie skonstruowana tak, że będziemy wcielać się w dwie postacie na przemian, przy czym każda będzie chciała osiągnąć ten sam cel. Obie wplączą się bowiem w tytułową grę o tron, starając się zdobyć władzę nad Zachodnimi Krainami. Sposób narracji będzie tym samym przypominał książki Martina, w których wydarzenia poznajemy z perspektywy różnych postaci, a historia bardziej przedstawia losy rodów i klanów niż konkretnych bohaterów. Konsekwencją tego będzie częściowa liniowość Game of Thrones, której przejście ma zająć około 30 godzin. Odwiedzany w tym czasie świat nie będzie też otwarty do swobodnej eksploracji. Składać ma się z połączonych ze sobą sporych lokacji. Zwiedzimy je dogłębnie m.in. podczas wypełniania niezwiązanych z główną opowieścią misji pobocznych.

Wydawać by się zatem mogło, że Cyanide szykuje dla nas grę liniową, w której nie będziemy mieli zbyt dużego pola manewru. Okazuje się, że wręcz przeciwnie, bo chociaż narzucone nam zostaną dwie postacie, to dla każdej wybierzemy jedną z trzech klas (razem będzie ich więc sześć: dla Westforda skupiające się głównie na sile i walce wręcz, dla Sarwyck zaś związane ze zwinnością i skrytobójstwem).

Interesująco zapowiada się finał, kiedy to najpewniej opowiemy się za jednym z rywalizujących o ten sam cel bohaterów. Również świat gry ulegać ma zmianom pod wpływem naszych decyzji. Zwłaszcza tych podejmowanych podczas dialogów, które przedstawione zostaną w podobny sposób co w seriach Mass Effect i Dragon Age. Twórcy wraz ze słynnym pisarzem chcą więc opowiedzieć nam zupełnie nowy rozdział „Pieśni o Lodzie i Ogniu", ale to od graczy zależeć ma, jak się on potoczy.

W Game of Thrones nie zabraknie dramatycznych zwrotów akcji rodem z powieści Martina



ZBROJA PŁYTOWA
Durszlak na głowie, drewniany miecz, łuk i kołczan pełen strzał – dzieciakom z miasteczka South Park tyle potrzeba, by poczuły się jak paladyn w zbroi płytowej.

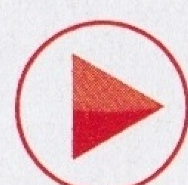
PREMIERA II POŁOWA 2012
Najbardziej szalona, zakręcona i obrazoburcza gra w dziejach?

South Park: The Game

Twórcy: Obsidian Entertainment
Wydawca: CD Projekt
Platformy: PS3, X360
Data premiery: Druga połowa 2012
Internet: thq.com



Zabił Kenny'ego: Marek Turno



Grałeś kiedyś w grę fabularną, wcielając się w bohatera, który gra w grę fabularną, wcielając się... Chciałbyś? A lubisz „South Park"? Podobał się ci Fallout: New Vegas? Jeśli na ostatnie trzy pytania odpowiedziałeś twierdząco, mam nieodparte wrażenie, że South Park: The Game jest tworzony właśnie dla ciebie.

Kiedy świat obiegła wieść o współpracy studia Obsidian, odpowiedzialnego m.in. za Star Wars: Knights of The Old Republic II i wspomniane już Fallout: New Vegas, oraz twórców legendarnej telewizyjnej kreskówki „South Park" wspólnie przygotowujących grę osadzoną w realiach szalonego miasteczka w stanie Kolorado, wiele osób przecierało oczy ze zdziwienia. My też. Pomysł zrobienia tej gry jest, wydawałoby się, szalony. I to jest w tym najpiękniejsze.

W South Park: The Game wcielimy się w dzieciaka (stworzymy go od podstaw), którego rodzice właśnie wprowadzili się do miasteczka. South Park to jednak niewielka, zamknięta społeczność, a nowemu nie jest tu łatwo o akceptację przez tubylców. A ponieważ w życiu dziecka właśnie akceptacja rówieśników jest najważniejsza, priorytetem gracza będzie zdobycie sobie szacunku i skończenie z rolą popychadła. Dlatego też, kiedy okoliczne dzieciaki wpadają na pomysł rozegrania terenowej gry fabularnej (takiej z przebieraniem się w magów i udawaniem herosów fantasy), nasz bohater ochoczo weźmie w niej udział. Eric Cartman (najbardziej hałaśliwy z serialowych postaci) podsuwa bohaterowi pomysły na klasę postaci, w którą będziemy mogli się wcielić. Będą to typowe dla światów RPG profesje: mag, paladyn, złodziej i poszukiwacz przygód (prawdopodobnie miks poprzednich trzech), oraz piąta, dość nietypowa – Żyd (uważni fani serialu pamiętają, że taką specjalizację Cartman już raz przypisał Kyle'owi). Z biegiem czasu rozgrywka przerodzi się z zabawy dzieciaków w prawdziwą przygodę, której skutki odczują wszyscy mieszkańcy miasteczka.

Wspólny projekt

South Park: The Game nie będzie co prawda pierwszą grą opartą na popularnym serialu, ma jednak być pierwszym naprawdę wysokobudżetowym i rozbudowanym tytułem osadzonym w miasteczku. Co więcej, jego twórcy, Matt Stone i Tray Parker uczestniczą w jej produkcji, nie tylko podkładając głosy postaciom, ale także pisząc scenariusz, dialogi i nadzorując przebieg prac nad projektem. By gra była jak najwierniejsza duchowi oryginału, do prac włączył się nawet Jamie Dunlap, odpowiedzialny za muzykę w serialu.

Udział tej ekipy ma znaczenie dla konstrukcji gry i przebiegu fabuły. Mimo że South Park: The Game to klasyczne RPG, nie będziemy zwiedzać jaskiń i zabijać wyimaginowanych orków czy przerośniętych, zmutowanych nietoperzy – a takie były jedne z pierwszych pomysłów ekipy z Obsidian, której członkowie przyznają, że początkowo niepewnie czuli się w roli twórców gry w kreskówkowych realiach. Zamiast tego, zgodnie z wolą Stone'a i Parkera, tytuł skupi się na przygodach wewnątrz miasteczka. Czekają nas więc tak heroiczne questy, jak np. kradzież panierowanego kurczaka bądź spłatanie komuś psikusa, a zamiast z nietoperzami walczyć będziemy

WYMIĘKASZ?
Twórcy „South Parku", Matt Stone i Tray Parker, nie słynęli nigdy z delikatności, a kreowane przez nich historie nie tylko są prześmiewcze, ale też absolutnie niepoprawne politycznie i często obrazoburcze. Dlatego też nim rozpoczęły się prace nad grą, firma Obsidian wysłała do wszystkich swoich pracowników maila, w którym postawiono zapytanie, czy będą chcieli wziąć udział w pracach nad South Park: The Game. Mimo że większość podeszła do projektu pozytywnie, zdarzyły się osoby, które odmówiły w nim udziału ze względu m.in. na przekonania religijne.

Scenariusz ma być tak prześmiewczy, ironiczny, pełen gagów oraz zabawnych zwrotów akcji, jak to tylko możliwe



ZUPEŁNIE JAK SERIAL
By stworzyć wrażenie „telewizyjności" gry, wszystkie lokacje i postacie są rysowane ręcznie. Czy na ekranie nie będzie też elementów interfejsu?





SPOKOJNIE I PO KOLEI
Walki rozgrywane w turach wzbogacone zostaną m.in. o aktywny blok, pozwalający zmniejszyć obrażenia bohatera.



PLAGA RUDZIELCÓW
Wszyscy wiemy, że największym złem tej planety są rudzielcy – wątpliwości nie ma przynajmniej Cartman. Dlatego też będą oni jednymi z przeciwników w grze.

raczej z wrogo nastawioną zgrają hipisów czy spiskującymi rudzielcami.

Same sceny „batalistyczne" – dzieciaki uwielbiają przecież wyolbrzymiać – przypominać będą te znane z jRPG-ów, czyli z japońskich gier pokroju Final Fantasy. W walce posłużymy się zarówno bronią białą (np. mieczami zrobionymi z pogrzebaczy i patyków), jak i zasięgową. Dodatkowo wspomogą nas magiczne przedmioty. Broń podrasujemy, by zadawała dodatkowe obrażenie od ognia, elektryczności czy trucizny.

By walki były efektowne, obecne będą także trafienia krytyczne i combosy, takie jak kopniak w krocze, aktywowane przez wciśnięcie odpowiedniego przycisku we właściwym momencie. Potyczki zostaną urozmaicone także systemem przyzywania wsparcia, które efektownie wykończyły naszych wrogów – zadziała to jak „summony" z Final Fantasy, jednak szczegóły okryte są na razie tajemnicą (możemy tylko domyślać się, że pojawi się możliwość wezwania Świętego Mikołaja czy Diabła). Co ciekawe, obrona przed atakami przeciwników nie ograniczy się tylko do przywdziewania lepszych zbroi, jak durszlak chroniący głowę czy naramiennik z chochli. Gracz weźmie w niej aktywny udział, mogąc wykonać szybki blok redukujący obrażenia przez odpowiednio wymierzone wciśnięcie przycisku pada. Wspomożemy się też wypijając napój gazowany przywracający zdrowie bądź kawę zwiększającą szybkość.

Za zwycięstwa nagrodzeni zostaniemy punktami doświadczenia, nagrodą pieniężną, a od czasu do czasu również cennymi przedmiotami. Stan posiadania zwiększymy jednak nie tylko poprzez walki. W trakcie przygód będziemy też zbierać rozmaite znajdźki porozrzucane po lokacjach. Będą to chociażby znane z serialu, uwielbiane przez amerykańskie dzieci zabawki Chinpokomon – oryginalnie związane z tajnym japońskim spiskiem mającym na celu podbój USA. Co one dadzą i czy usłyszymy ich słodkie komentarze (np. „Obalmy kapitalistyczny, amerykański rząd") – póki co nie wiadomo.

South Park

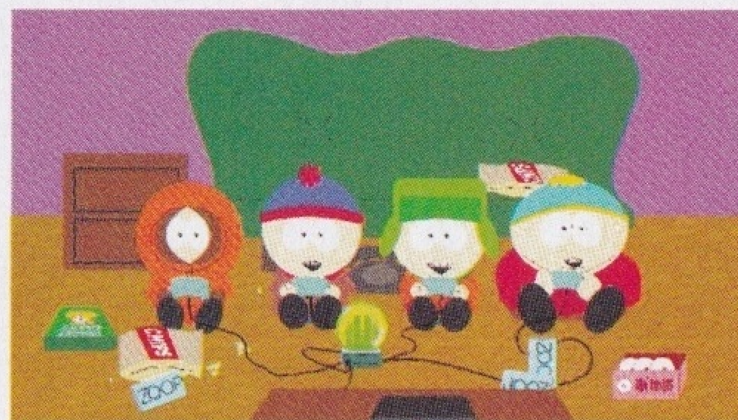
Po raz pierwszy w historii serii fani poznają szczegółową mapę miasteczka. Na potrzeby gry Stone i Parker opracowali plan z zaznaczonymi lokacjami, po których będziemy się poruszać. Miejscówki te zapełnią się postaciami z całej piętnastoletniej historii serialu – a przecież pojawiła się ich cała masa (nie zabraknie chociażby Buttersa czy przykutego do wózka Timmy'ego). Niektórzy bohaterowie niezależni przypisani zostaną do frakcji, dla których będziemy pracować, wypełniając rozmaite zadania. Wraz z rozwojem gry nasza sława w miasteczku będzie rosnąć, a liczba znajomych na portalu społecznościowym dostępnym z poziomu komórki (pełniącej także rolę menu) będzie się stale powiększać. To w końcu „South Park" udowodnił, że mając zero znajomych po prostu nie istniejesz.

GROWE NAWIĄZANIA W SERIALU

Serial „South Park" od zawsze komentował sprawy aktualne i popularne, Stone i Parker nie ukrywają też, że są zapalonymi graczami. Nie dziwi więc, że w serialu dużo jest odniesień do gier.



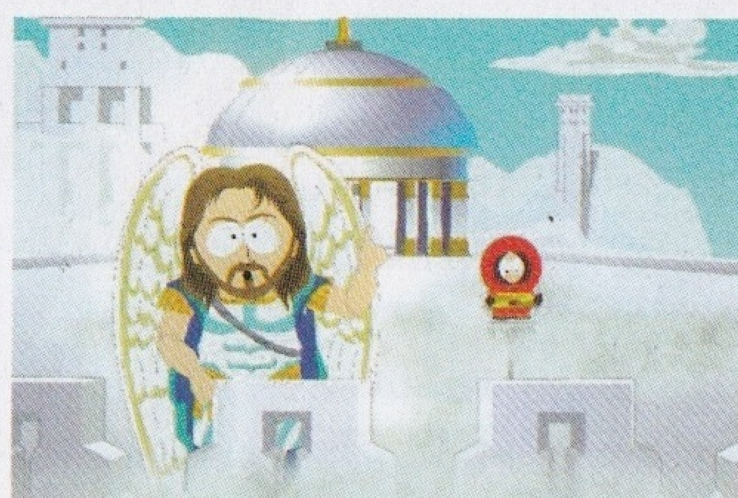
„CHINPOKO MON"
Data emisji: 24 kwietnia 1999
Dzieci z miasteczka ogarnia szał zbierania Chinpokomonów, następnie grają w ich konsolową wersję. Wszystko to wynik japońskiego spisku mającego na celu zniszczenie Ameryki.
Obejrzyj: cart.mn/l1WdPe



„TOWELIE"
Data emisji: 8 sierpnia 2001
Scenariusz przedstawia dzieciaki na wyprawie mającej na celu odzyskanie konsoli Okama Gamesphere – parodii Gamecube'a. W grze będzie to jeden z przedmiotów „magicznych".
Obejrzyj: cart.mn/b62xwF



„RED HOT CATHOLIC LOVE"
Data emisji: 3 lipca 2002
Uwagę zwraca jedna ze scen, wyglądem przypominająca grę Pitfall z Atari 2600. Jej treścią jest wyprawa Ojca Maxi do podziemi Watykanu w celu odnalezienia świętych dokumentów.
Obejrzyj: cart.mn/b1agjd



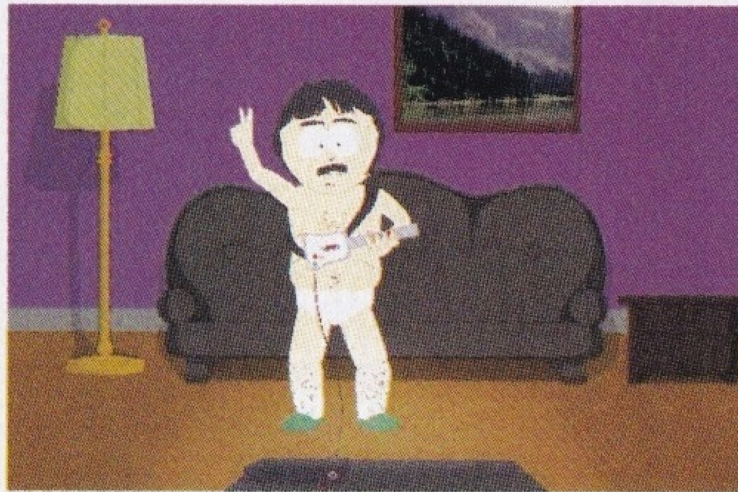
„BEST FRIENDS FOREVER"
Data emisji: 30 marca 2005
Kenny, grając na PSP, zostaje potrącony przez ciężarówkę z lodami – w niebie dowiaduje się, że za kreacją konsolki stoi sam Bóg. Odcinek został wyemitowany sześć dni po premierze handhelda.
Obejrzyj: cart.mn/hcNmH5



„MAKE LOVE, NOT WARCRAFT"
Data emisji: 4 października 2006
„South Park" słynie ze swojego „płaskiego" stylu graficznego, dlatego ten odcinek wyróżnia się na tle pozostałych – niemal cała jego akcja dzieje się w świecie gry World of Warcraft.
Obejrzyj: cart.mn/bwixM8



„GO GOD GO", „GO GOD GO XII"
Daty emisji: 1 i 8 listopada 2006
Cartman postanawia się zamrozić, by szybciej minął mu czas do premiery Nintendo Wii, ale budzi się w 2546 roku, kiedy nikt już nie gra w gry wideo.
Obejrzyj: cart.mn/dE7nPu i cart.mn/hgFT7q



„GUITAR QUEER-O"
Data emisji: 7 listopada 2007
Odcinek pojawił się 10 dni po premierze trzeciego Guitar Hero. Wyśmiewa graczy, którzy gonią tylko za trofeami. Kiedy Stan i Kyle zdobywają upragnione osiągnięcie, gra stwierdza, że stracili tylko czas.
Obejrzyj: cart.mn/doAuPH



„CRACK BABY ATHLETIC ASSOCIATION"
Data emisji: 25 maja 2011
Kiedy Cartman wpada na pomysł bijatyk dzieci pochodzących od uzależnionych od kokainy matek, Peter Moore, prezes EA Sports, podstępem kradnie mu prawa do nowej dyscypliny sportowej.
Obejrzyj: cart.mn/ivlA7Q

PREMIERA
14 LUTEGO
Wielki powrót szalonej rozwałki w staroszkolnym stylu!

Twisted Metal

Twórcy: Eat Sleep Play
Wydawca: SCEP
Platformy: PS3
Data premiery: 14 lutego 2012
Internet: www.twistedmetal.com

Na wybuchowe walentynki czeka: Michał Bartczak

Twisted Metal, seria spod ręki Davida Jaffe (dziś znanego jako twórca God of War), towarzyszyła marce PlayStation od wczesnych lat jej istnienia. Nie mogło więc zabraknąć jej odsłony na PlayStation 3, choć trzeba przyznać, że długo musieliśmy na nią czekać.

Pierwsza część Twisted Metal, samochodowej strzelaniny, w której głównym celem było wyeliminowanie pojazdów należących do rywali (barwnych i doskonale znanych fanom), ukazała się na PlayStation aż 17 lat temu. Wkrótce potem pojawiło się wiele, bo aż pięć jej sequeli, jednak wraz z końcem lat 90-tych seria nieco zwolniła, a jej kolejne części ukazywały się rzadziej. Poprzednia generacja konsol „gościła" zaledwie dwa tytuły – Twisted Metal: Black (także w wersji Online) oraz Twisted Metal: Head-On (wzbogacona o kilka elementów konwersja identycznie zatytułowanej produkcji z PSP). Przez pewien czas można było sądzić, że marka zmarła śmiercią naturalną i nie zostanie już wskrzeszona, jednak David Jaffe podczas targów E3 w 2010 roku ogłosił, że wraz ze swoim studiem Eat Sleep Play rozpoczął prace nad Twisted Metal przeznaczonym na PlayStation 3.

Zmiany na lepsze?

Czego można się spodziewać? Przede wszystkim nowości. Fani liczący na powrót starej ekipy srogo się zawiodą – większość zawodników ma być całkowicie nowa. Wiadomo jednak, że do gry wrócą: klaun-morderca Sweet Tooth, zamaskowana i seksowna Dollface, mroczny i obłąkany Preacher oraz kanibal ukrywający się pod pseudonimem Mr. Grimm. Kampania dla pojedynczego gracza będzie poświęcona tym czterem postaciom, a ich historia zostanie nakreślona przez scenki przerywnikowe nagrane z udziałem prawdziwych aktorów. Główną częścią rozgrywki ma być jednak tryb multiplayer. Mają w nim walczyć ze sobą podlegające głównym bohaterom frakcje. Przez internet zmierzy się ze sobą do 16 graczy jednocześnie, ale osoby preferujące lokalną

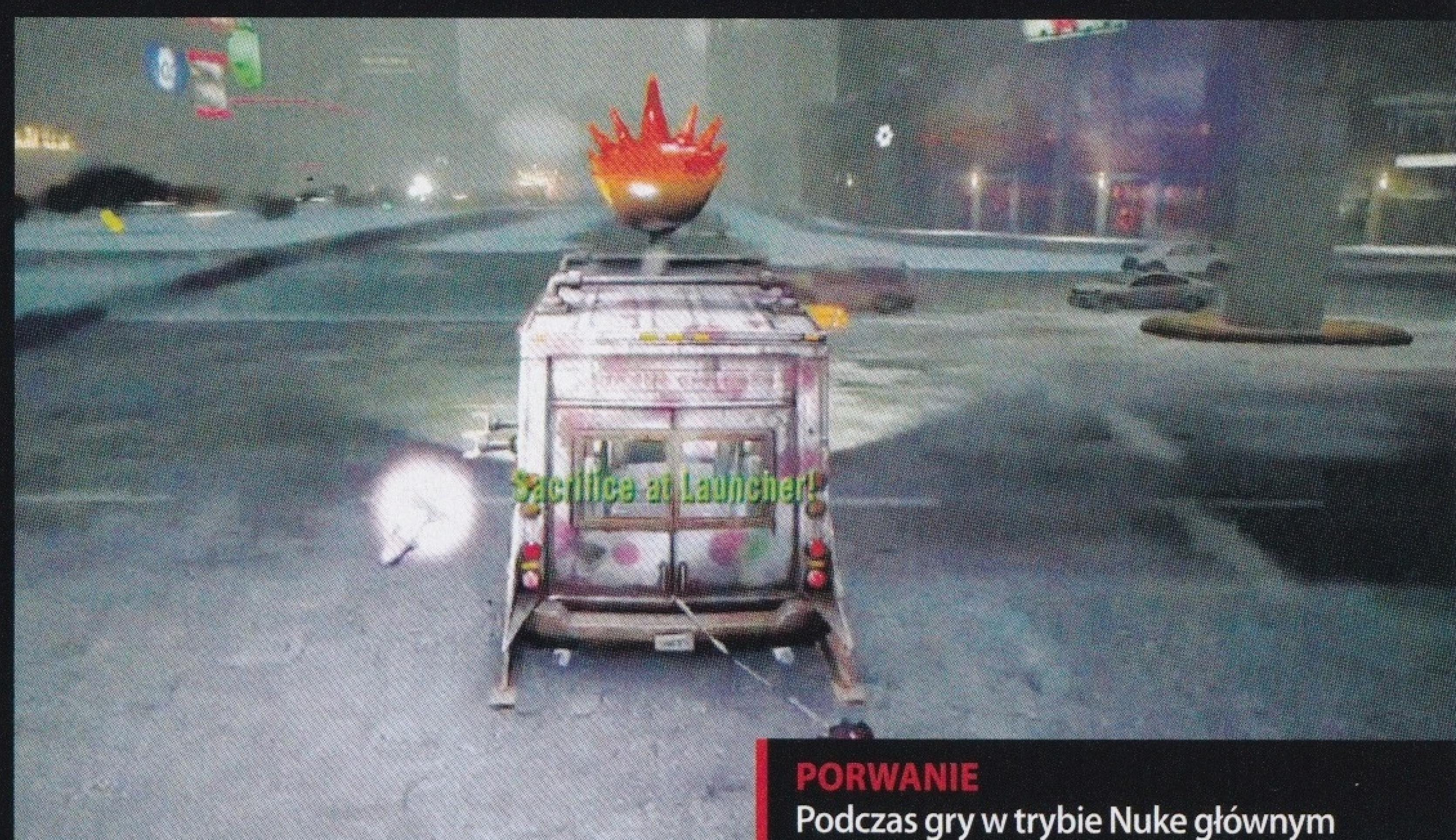


W POWIETRZU I NA LĄDZIE
Jedna z nowości: w Twisted Metal będzie można usiąść nie tylko za kierownicą pojazdu, ale i za sterami helikoptera.



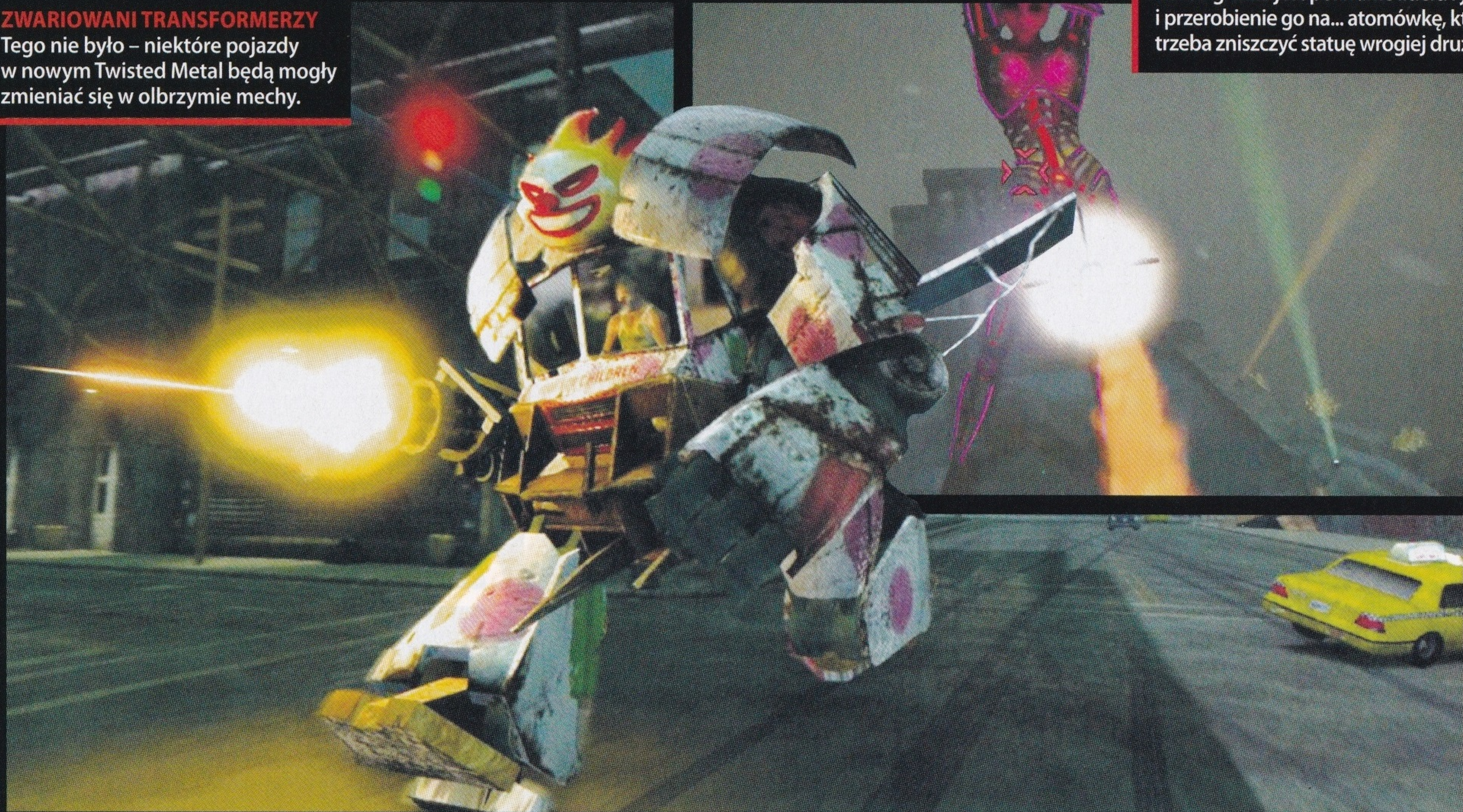
Nowa odsłona Twisted Metal od początku tworzona była z myślą o trybie multiplayer





WYMIANA POJAZDAMI?
To potwierdzone, że do gry wróci Axel, ale w sieci znaleźć można materiały przedstawiające Sweet Tootha sterującego jego pojazdem. Czyżby kierowcy mogli wymieniać się maszynami?

PORWANIE
Podczas gry w trybie Nuke głównym celem gracza jest porwanie lidera rywali i przerobienie go na... atomówkę, którą trzeba zniszczyć statuę wrogiej drużyny.



ZWARIOWANI TRANSFORMERZY
Tego nie było – niektóre pojazdy w nowym Twisted Metal będą mogły zmieniać się w olbrzymie mechy.



TEKSAŃSKA MASAKRA
Chcesz wzmocnić siłę rażenia piły łańcuchowej? Nie ma problemu. Wystarczy przeciągnąć ją po ziemi, aby rozgrzała się do czerwoności.

rozgrywkę również się nie zawiodą – na podzielonym ekranie w szranki będzie mogło stanąć czterech zawodników (taki kwartet będzie mógł też zagrać z innymi online).

Jak dotąd ujawniono cztery warianty rozgrywki: Free For All, w którym każdy walczy o to, żeby zlikwidować jak największą liczbę przeciwników, Team Deathmatch, czyli drużynowa wersja Free For All, owiany w dalszym ciągu tajemnicą Home-Base (chociaż nazwa sugeruje zabawę w szturm na bazę przeciwnika) oraz Nuke Mode. W tym ostatnim gracze zostaną rozdzieleni na dwie drużyny, a jednym z celów będzie obrona reprezentującej ich frakcję olbrzymiej statuy unoszonej nad ziemią przez helikoptery. Aby wygrać, gracze muszą zniszczyć figurę oponentów, jednak będzie to dość skomplikowane (i bardzo dziwaczne) – najpierw konieczne będzie porwanie lidera przeciwnej drużyny, dowiezienie go do swojej bazy i złożenie w ofierze, ładując jego truchłem olbrzymią wyrzutnię rakiet. Następnie obowiązkiem graczy będzie osłanianie powstałego pocisku, aby ten po wystrzeleniu doleciał do statuy. Trzy tego typu strzały skończą się wygraną. Kto to wymyślił? David Jaffe – projektant znany z karkołomnych pomysłów, które zwykle jednak okazują się trafione..

Do trybu multiplayer wprowadzone zostanie znane z popularnych strzelanin zbieranie punktów doświadczenia. Zdobywając kolejne poziomy, gracz będzie mógł odblokowywać perki, które ułatwią mu rozgrywkę i pozwolą zdobyć przewagę na polu walki.

Zróżnicowanie to podstawa

Nie mniej ważne od dostępnych trybów gry są pojazdy, jakimi przyjdzie nam poruszać się po arenach. W Twisted Metal dostaniemy 17 środków lokomocji wyposażonych w różnorodne uzbrojenie, a każdy z nich ma się wyróżniać dwoma atakami specjalnymi. Jeden z samochodów wyposażony zostanie w mocny magnes, dzięki któremu może przyciągnąć do siebie przeciwnika i roztrzaskać go o pobliską ścianę. Będzie też ciężarówka wystrzeliwująca samonaprowadzające się rakiety. Nie zabraknie też jazdy na motocyklu wyposażonym w olbrzymie piły łańcuchowe, które ciągnięte po ziemi mogą się zapalić, co zwiększy zadawane przez nie obrażenia.

Całkowitą nowością w serii mają być natomiast helikoptery, które wprowadzą do zabawy trochę zamieszania – weterani cyklu będą musieli nauczyć się latania, nie mówiąc już o konieczności strącania tych maszyn, co będzie wymagało innego podejścia niż walka z pojazdami lądowymi. Pojawi się też motyw rodem z Transformerów – samochody dostaną możliwość zamienienia się w gigantyczne roboty (Jaffe uspokaja jednak fanów, że nie zmieni to gry w symulator walki mechów). Kolejnym z nowych pomysłów mają być specjalne lawety, dzięki którym naprawimy kierowany przez siebie pojazd (co będzie wymagało wjechania na ich rampę).

Sterowanie i uczucia płynące z obcowania z Twisted Metal praktycznie nie ulegną zmianie względem poprzednich odsłon serii. Pierwsze testy gry potwierdzają, że esencja klasyków z lat 90-tych została w tej produkcji zachowana – niestety, choć to coraz popularniejsze w przypadku gier bazujących na multiplayerze, w tym przypadku gracze nie będą mogli przekonać się o tym samodzielne, biorąc udział w publicznych testach wersji beta, bo ekipa Eat Sleep Play najzwyczajniej w świecie ich nie przewiduje. Nawet wersja demo ukaże się dopiero po walentynkowej premierze gry. Jeśli jednak na powrót Sweet Tootha czekaliśmy tak długo, możemy poczekać jeszcze trochę. Mając nadzieję, że cierpliwość popłaci...



TWISTED METAL BLACK: HARBOR CITY

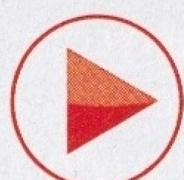
Kilka znajdujących się w produkcji odsłon serii nigdy nie ujrzało światła dziennego. Najciekawsza z nich to Twisted Metal Black: Harbor City, która miała przynieść otwarty świat a'la GTA. Głównym powodem zawieszenia tego tytułu był ponoć wypadek samolotowy, w którym zginęło sześciu projektantów gry (nie jest jednak pewne, czy ta historia zdarzyła się naprawdę). Część zawartości Harbor City trafiła jako bonus do Twisted Metal: Head On w wersji na PlayStation 2.

PREMIERA 3 LUTEGO
Sezon polowań na demony czas zacząć. Wreszcie!

NeverDead

Traci głowę (i nie tylko): Mateusz Witczak

Twórcy: Rebellion
Wydawca: Galapagos Interactive
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 3 lutego 2012
Strona: www.konami.com/officialsites/neverdead



Japoński pomysłodawca, brytyjski producent i amerykańscy muzycy chcą wspólnymi siłami podbić światowe rynki. A na wypadek gdyby te międzynarodowe wysiłki nie zapewniły nowej grze długowieczności – nieśmiertelnym uczynili jej głównego bohatera.

Bryce Boltzman to łowca demonów z ponad 500-letnim stażem. Przed wiekami zdecydował się wyzwać na pojedynek samego władcę piekieł, Astarotha, ten jednak okazał się być przeciwnikiem wyjątkowo trudnym. Nie tylko nie dał się pokonać, ale w dodatku uśmiercił żonę śmiałka (wówczas pełniącego profesję paladyna), a jego samego przeklął i uczynił nieśmiertelnym. Kilka stuleci później rycerz nawiązał współpracę z NADA (to skrót od National Anti-Demon Agency), w czasach nam współczesnych zdającą się mieć więcej roboty niż kiedykolwiek wcześniej. W tym momencie do akcji wkracza gracz, którego zadaniem będzie odkrycie, co stoi za coraz częstszymi atakami demonów.

Japoński wydawca – Konami – prace nad NeverDead powierzył studiu Rebellion znanemu głównie z serii Aliens vs. Predator. A choć za sterem projektu stanął Shinta Nojiri, który pracował przy pierwszych częściach Metal Gear Solid – ciężko wyczuć tu podobieństwo do kultowej sagi Kojimy (jeśli już, to do jej najnowszej części – Metal Gear Rising: Revengeance). Ujawnione zwiastuny nie pozostawiają wątpliwości, że NeverDead to kolejna wariacja na temat Devil May Cry i Bayonetty. Na tle podobnych produkcji – polegających na zręcznociowym siekaniu i rąbaniu przeciwników – ma ją jednak wyróżniać kilka ciekawych rozwiązań w mechanice rozgrywki.

Żyje się nie tylko dwa razy

Tytuł gry nie jest oczywiście przypadkowy – podczas rozgrywki rzeczywiście nie będzie można zginąć. Bryce jest w stanie przyjąć dowolną liczbę ciosów, a szczególnie mocne uderzenia poskutkują jedynie tym, że... rozpadnie się na kilka kawałków. W takiej sytuacji wystarczy poczekać, aż członki odrosną samoistnie, bądź też przetoczyć głowę w kierunku oderwanych kończyn – wówczas Boltzman błyskawiczne się zrośnie. Co ciekawe, nie trzeba będzie w tym celu kompletować całego ciała! Gdy doturlamy się do ręki czy nogi – twarz przylgnie do kikuta, a my pokierujemy częściowo tylko zrekonstruowanym bohaterem. Choć starcia toczone w takiej postaci nie będą należały do najbardziej komfortowych – z pewnością podniosą dynamikę rozgrywki. Swobodne podejście Bryce'a do cielesnej integralności ma też pomóc w rozwiązywaniu prostych zagadek, jakie pojawią się w grze.

Oczywiście nie oznacza to wcale, że grając w NeverDead nie dane nam będzie przegrać. Podczas misji wiekowemu łowcy demonów towarzyszyć ma koleżanka z NADA, Arcadia Maximille, blond dziewczę o całkiem przyjemnej fizjonomii i nieprzyjemnym nawyku pakowania się w kłopoty. Współpraca tego duetu wielokrotnie okaże się owocna, ale śmierć Arcadii będzie oznaczała konieczność powtórzenia fragmentu misji. Podobny efekt przyniesie pożarcie głowy nieśmiertelnego przez jednego z przeciwników, trzeba więc będzie uważać, by włos z niej nie spadł.

Walcząc, skorzystamy zarówno z miecza, jak i broni palnej, ale ważnym sprzymierzeńcem

Z NeverDead gracze będą mieć urwanie głowy. I to całkiem dosłownie...

KTO JEST KIM W NEVERDEAD?

Studio Rebellion kładzie nacisk nie tylko na interesujący model rozgrywki, ale również jej nietuzinkowy klimat. W jego zbudowaniu ma pomóc kilka zapadających w pamięć postaci, w projektowaniu których pomagał japoński twórca Shinta Nojiri.



BRYCE BOLTZMAN
Nieśmiertelny, pochodzący z XVI wieku rycerz, który w międzyczasie nabawił się problemów z alkoholem, ale... zyskał w zamian sporo poczucia humoru. Do NADA wstąpił motywowany chęcią zemsty na Astarocie. I łatwym zarobkiem. Swój chłop!



ARCADIA MAXIMILLE
Piękniejsza połowa duetu grającego w NeverDead pierwsze skrzypce. Do NADA trafiła dzięki predyspozycjom fizycznym. Choć działa z lekkoduchem Bryce'em – jest chłodną i skupioną profesjonalistką. Ten konflikt charakterów ma wprowadzić do historii sporo humoru.



ALEX
Działający na własną rękę łowca demonów, wcześniej mający tendencje do „przypadkowego" uśmiercania przydzielanych mu partnerów. Chociaż i on został przeklęty przez Astarotha, krążą plotki, że nie jest całkowicie nieśmiertelny.



CYPHER BOLTZMAN
Zmarła żona Bryce'a, w średniowieczu wraz z nim polująca na siły nieczyste. Cypher, w przeciwieństwie do męża, przejawiała także talenty czarnoksięskie. Choć zginęła w bitwie, ciężko wyobrazić sobie, aby nie odegrała w scenariuszu NeverDead istotnej roli.



NIKKI SUMMERFIELD
To ma być tzw. „comic relief", czyli element komediowy. Nikki to aspirująca gwiazdka pop o indiańskich korzeniach, której para łowców uratuje nie tylko karierę, ale i życie. Złośliwi mogliby powiedzieć, że przypomina dziewczyny z Tekkena – Michelle Chang i Christy Monteiro.



SANGRIA
Pokraczna fizjonomia i barokowy ubiór nie powinny was zmylić – Sangria to książę demonów i prawa ręka Astarotha. 500 lat temu przegrał z Boltzmanami, co przypłacił stratą palca wskazującego lewej ręki. Nic dziwnego, że poprzysiągł Bryce'owi zemstę.



SULLIVAN
Szef NADA. Nad misje w terenie przedkłada pracę w biurze, stąd jego pomoc ograniczy się wyłącznie do udzielania bohaterowi wskazówek drogą radiową. W japońskiej wersji językowej głos podkłada mu Atsuki Tani, aktor, który w Japonii gra Master Chiefa.



NIE LICZY SIĘ WIELKOŚĆ, TYLKO TECHNIKA
Podczas rozgrywki weźmiemy udział w wielu nierównych pojedynkach, ostatecznym celem gry będzie zaś zemsta na królu demonów – Astarocie.



POMOCNA DŁOŃ
Jeżeli demony powalą Arcadię, Bryce będzie miał tylko chwilę, aby podbiec do niej i udzielić jej pomocy. Jeśli mu się nie uda – misja zakończy się niepowodzeniem.





NIE TRAĆ GŁOWY
Najciekawszym pomysłem twórców jest „podzielność" ciała nieśmiertelnego bohatera. Gdy cios potwora go rozczłonkuje, musi sam złożyć się w całość.

w eksterminacji demonicznych legionów okaże się również podatne na zniszczenia środowisko. Niektóre z bestii będą np. odporne na pociski, ale już nie na spadające fragmenty sufitu czy ścian. We wrogów ciśniemy również oderwanymi od ich ciała kończynami (demony dowcipnie nazwane „puppies"– szczeniaczkami – uwielbiają je zresztą aportować), a dodatkowe obrażenia zadamy, podpalając Bryce'a – a zarazem jego broń – bądź przyjmując na siebie wyładowania elektryczne. Widowiskowość starć zostanie dodatkowo podniesiona przez możliwość zastosowania chwilowego spowolnienia czasu, a ich różnorodność zapewni system rozwoju postaci, pozwalający na nabycie kilkudziesięciu umiejętności i ulepszeń. Rozgrywkę dla jednego gracza uzupełni multiplayer, na który złożą się tryb wyzwań i co-op, pozwalający przejść fabułę w dwie osoby. W sieci pokierujemy nie tylko Bryce'em, ale i Arcadią, a być może także innymi postaciami (patrz: ramka powyżej).

Zbierz się do kupy!

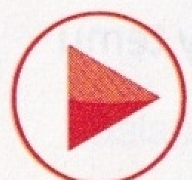
Chociaż na papierze wygląda to całkiem nieźle, wrażenia z pierwszych prezentacji gry nie są zbyt pozytywne. Problemy pojawiają się np. wtedy, gdy bohater zmienia broń – ponieważ towarzyszy temu krótka pauza, tempo rozgrywki w momentach tych spada. Poza tym w NeverDead nie zaimplementowano wspomagania celowania. Wydaje się to zasadne, m.in. w związku z wrażliwym na trafienia otoczeniem, ale w połączeniu ze sporą dynamiką akcji trafienie w przeciwnika może być dość trudne. Oczywiście nie jest powiedziane, że do premiery Rebellion nie wprowadzi do gry żadnych usprawnień. Czasu nie ma jednak wiele, bo grywalna wersja po raz ostatni była prezentowana mediom w grudniu, zaś lutowa premiera tej produkcji wydaje się więcej niż pewna.

Nie zmienia to jednak faktu, że NeverDead warto się przyglądać (i sprawdzić naszą recenzję, być może już w kolejnym numerze). Rozgrywka garściami czerpiąca z serii Devil May Cry idzie tu bowiem w parze z niezłymi, autorskimi pomysłami. A w dodatku – choć gra przywodzi na myśl raczej produkcje rodem z kraju samurajów – nad jej ścieżką dźwiękową pracuje zespół Megadeth, amerykańska legenda thrash metalu. Z tego połączenia wyłania się całkiem obiecująca produkcja, która ma szansę okazać się całkiem miłą przystawką w tegorocznym growym menu.

PREMIERA 2012
Japońska do szpiku kości rąbanina, która fanów serii Metal Gear Solid może przyprawić o wylew.

Metal Gear Rising: Revengeance

Rąbie robota: **Adam Tokaj**



Klucz do zrozumienia Metal Gear Rising leży w podtytule tej gry. Revengeance to zdaniem twórców „revenge with a vengeance", czyli „zemsta wykonana z zajadłością". Nie na chłodno, metodycznie i z wyrachowaniem, ale nie licząc się z konsekwencjami, siekając na lewo i na prawo wielkim samurajskim mieczem.

Zanim jednak o zemście – trochę o honorze. Kto jak kto, ale Japończycy się na nim znają. Gdy samuraj zawiedzie swojego daimyo, popełnia seppuku. Gdy zaś twórca gier z Kraju Kwitnącej Wiśni nie stanie na wysokości zadania... zamiast harakiri nagrywa film, w którym tłumaczy, dlaczego zawiódł.

Takie półgodzinne nagranie można znaleźć na oficjalnej stronie gry. Twórcy zaangażowani w pierwotną wersję Metal Gear Rising: Revengeance (kiedy gra nosiła jeszcze nazwę Metal Gear Solid: Rising) opowiadają, robiąc przy tym stosownie zasmucone miny, o błędach, jakie popełnili, pracując nad tym projektem. Choć grę zapowiedziano po raz pierwszy na targach E3 w 2009 roku, przez niemal dwa lata prace nad nią posuwały się bardzo wolno. Zespół odpowiedzialny za pierwotny projekt zgodnie przyznaje, że jednym z głównych problemów były trudności z określeniem tego, jakiego rodzaju gra ma powstać w efekcie ich starań. Seria Metal Gear Solid od zawsze kojarzona była bowiem z gatunkiem skradanek, tymczasem głównym, nadrzędnym pomysłem na Rising było stworzenie produkcji, w której wszystko, co jest widoczne na ekranie, dałoby się pociąć na kawałki, gracz zaś miał czerpać przyjemność przede wszystkim z efektownych pojedynków z przeciwnikami.

Platynowy miecz

Nikt nie miał pomysłu, jak to pogodzić. Poszczególne elementy rozgrywki nie łączyły się w spójną całość, ostatecznie więc Hideo Kojima, ojciec serii Metal Gear Solid, podjął decyzję o zawieszeniu projektu. Ponieważ jednak uznał, że stworzone w tym czasie dobra (modele postaci, lokacje, nagrane kwestie dialogowe czy sam scenariusz) stoją na wysokim poziomie, a zamysł, by pchnąć serię w bardziej nastawionym na akcję kierunku ma duży potencjał, zaczęły się poszukiwania studia, które podjęłoby się ukończenia prac. Początkowo projekt miał być przekazany jednemu z zachodnich (czytaj: amerykańskich lub europejskich) studiów,

Twórcy: Platinum Games
Wydawca: Konami
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 2012
Internet: www.metalgearsolid.com



ODJAZD W PLATYNOWYM STYLU
Walkom na miecze towarzyszą spektakularne efekty świetlne – znak rozpoznawczy studia Platinum Games.





RACHU CIACH
System „swobodnego cięcia" pozwala poszatkować niemal każdy obiekt . Gdy miecz bohatera (i innych postaci) przestaje wreszcie pracować, części ciała przeciwnika spadają wprost w kałużę krwi...



PIORUNUJĄCY NINJA
Raiden to superżołnierz, którego umiejętności wzrosły, gdy stał się cyborgiem. Uważa się za współczesnego samuraja i postępuje zgodnie z ich kodeksem.





PATRIOCI?
Fabuła Metal Gear Rising: Revengeance jest na razie otoczona tajemnicą, ale z takim tytułem, takim bohaterem i w takiej serii, niemal na pewno będzie chodzić o zemstę na tzw. Patriotach.

Akcja jest ostra niczym samurajski miecz, a pędzi z prędkością wystrzelonego pocisku



PROJECT OGRE
Podczas gdy prace nad nową grą z uniwersum Metal Gear Solid Hideo Kojima oddał ekipie Platinum Games, sam zajmuje się tworzeniem projektu, który ma być czymś „zupełnie nowym". Wiemy o nim niewiele: jego nazwa kodowa to Project Ogre. Gra będzie zawierała elementy otwartego świata, a jedyna dostępna ilustracja z niej to przypadkowy na pierwszy rzut oka screen, udostępniony przez Kojimę na jego Twitterze (na górze). Czy ta tajemnicza gra stanie się klasykiem na miarę Metal Gear Solid?

ale ostatecznie pozostał w Japonii i trafił do Platinum Games, znanego głównie z Bayonetty i wydanego w zeszłym roku Vanquisha. Nowy zespół wziął wszystko to, co przygotowali jego poprzednicy, ale do dalszych prac wykorzystał tylko część tych elementów, dodając wiele swoich rozwiązań. Zrezygnowano z większości sekwencji skradanych, z hukiem odstawiając na boczny tor dyskrecję, skupiono się zaś na tym, co ekipie Platinum Games wydało się w założeniach Rising najciekawsze. Już przy okazji Bayonetty udowodnili, że znają się na siekano-rąbanej rozgrywce, za cel postawili więc sobie wyniesienie jej na wyższy poziom – ich produkcja ma być najbardziej krwawa, odjechana i nieprzewidywalna w swoim gatunku.

Aby nie zrażać dotychczasowych fanów serii Metal Gear Solid, postanowiono zmienić nazwę gry na Metal Gear Rising. Pierwsze dwa słowa – Metal Gear – w tytule pozostają, akcja bowiem ponownie toczyć się będzie w alternatywnej wersji naszego świata. O władzę walczą tu najróżniejsze paramilitarne grupy i stowarzyszenia, zza kulis i z ukrycia wpływające na decyzje podejmowane przez polityków, szachując ich tytułowymi robotami bojowymi, z których część potrafi nawet przenosić pociski jądrowe. Bohaterem nowej gry będzie jednak nie Solid Snake, znany z wcześniejszych odsłon superżołnierz, ale Raiden – mogliśmy już nim kierować w grze Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, pojawił się też jako postać niegrywalna w Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Choć początkowo fabuła Metal Gear Solid: Rising miała być osadzona między tymi dwiema produkcjami, ostatecznie Metal Gear Rising: Revengeance rozgrywa się już po czwórce, co wymagało przepisania wcześniejszej wersji scenariusza, ale pozwoliło ukształtować historię w dowolny sposób, bez konieczności dostosowania jej do tego, co już znamy. W Revengeance wcielimy się więc w Raidena dużo starszego, który w międzyczasie przeszedł niezwykłą metamorfozę. W wyniku eksperymentów grupy tzw. Patriotów (w uproszczeniu: masonów w tajemnicy przed opinią publiczną kontrolujących USA) zamieniony został w cyborga, którego ciało składa się w dużej mierze z mechanicznych części. Mimo że nie wiemy tego na pewno, wszystko wskazuje na to, że to na tej organizacji Raiden będzie się mścił – scenariusz otoczony jest tajemnicą, ale na udostępnionych materiałach widać, jak Raiden walczy z Metal Gear RAY, robotem wyposażonym w potężne maczugi i ostrza, który – o czym wiedzą znawcy zakręconych w japońskim stylu meandrów serii – został wykradziony przez Patriotów.

Cięcie bez trzymanki

Potyczka między Raidenem a Metal Gear RAY (można ją zobaczyć na oficjalnej stronie gry) jest też dobrą wskazówką na tego nowego kierunku serii. Gdy maszyna ta pojawiała się w poprzednich odsłonach, górowała nad graczem. Choć wciąż imponuje rozmiarami, to dla Raidena jest przeciwnikiem, któremu nie należy się specjalny szacunek. Zaatakowany cyborg podrzuca więc mechanicznego kolosa w powietrze, następnie zaś wskakuje na niego i w locie tnie na kawałki. Każdy, kto grał w Bayonettę, wie doskonale, że w produkcjach Platinum Games zasady fizyki czy zdrowy rozsądek nie mają większego znaczenia – dla fanów serii Metal Gear Solid może to być jednak szok. Podobnie zresztą, jak i inne pomysły twórców: Raiden jest niezwykle mobilny, umie więc np. biec po ścianach czy wyskakiwać trzy metry nad ziemię. Przede wszystkim zaś potrafi ciąć i siekać – zgodnie z pierwotnym pomysłem większość obiektów w grze będzie więc można poszlachtować, a w określonych warunkach włączy się specjalne spowolnienie czasu, które pozwoli rąbać w dowolny sposób. Akcja wtedy niemal się zatrzyma, a gracz, poruszając gałką pada, wskaże dokładny kierunek cięcia. W efekcie takiej akcji, gdy czas rozgrywki wróci już do swojego normalnego tempa, potraktowany mieczem obiekt rozpadnie się na kilka(naście) kawałków, które z soczystym mlaśnięciem spadną na ziemię. Ugh!

Twórcom Revengeance nie można więc odmówić odwagi. Postanowili całkowicie odmienić jedną z najbardziej cenionych serii w historii. Stoi za tym jednak pewna ambicja, o której mówią wprost zarówno przedstawiciele Platinum Games, jak i sam Hideo Kojima. Twierdzą, że niegdyś – niestety już nie teraz – słowa „japońska gra" były synonimem jakości, i chcą, by Metal Gear Rising przywrócił tamtejszym twórcom uznanie. A nie mówiłem, że będzie o honorze?

Combat Wings:
The Great Battles of World War II

Na drzwiach od stodoły: Tymon Smektała

PREMIERA MARZEC
Ci wspaniali mężczyźni w swych latających maszynach – a wśród nich ty i twoja konsola!

Twórcy: City Interactive
Wydawca: City Interactive
Data premiery: marzec 2012
Platformy: PS3, X360
Internet: combatwingsgame.com



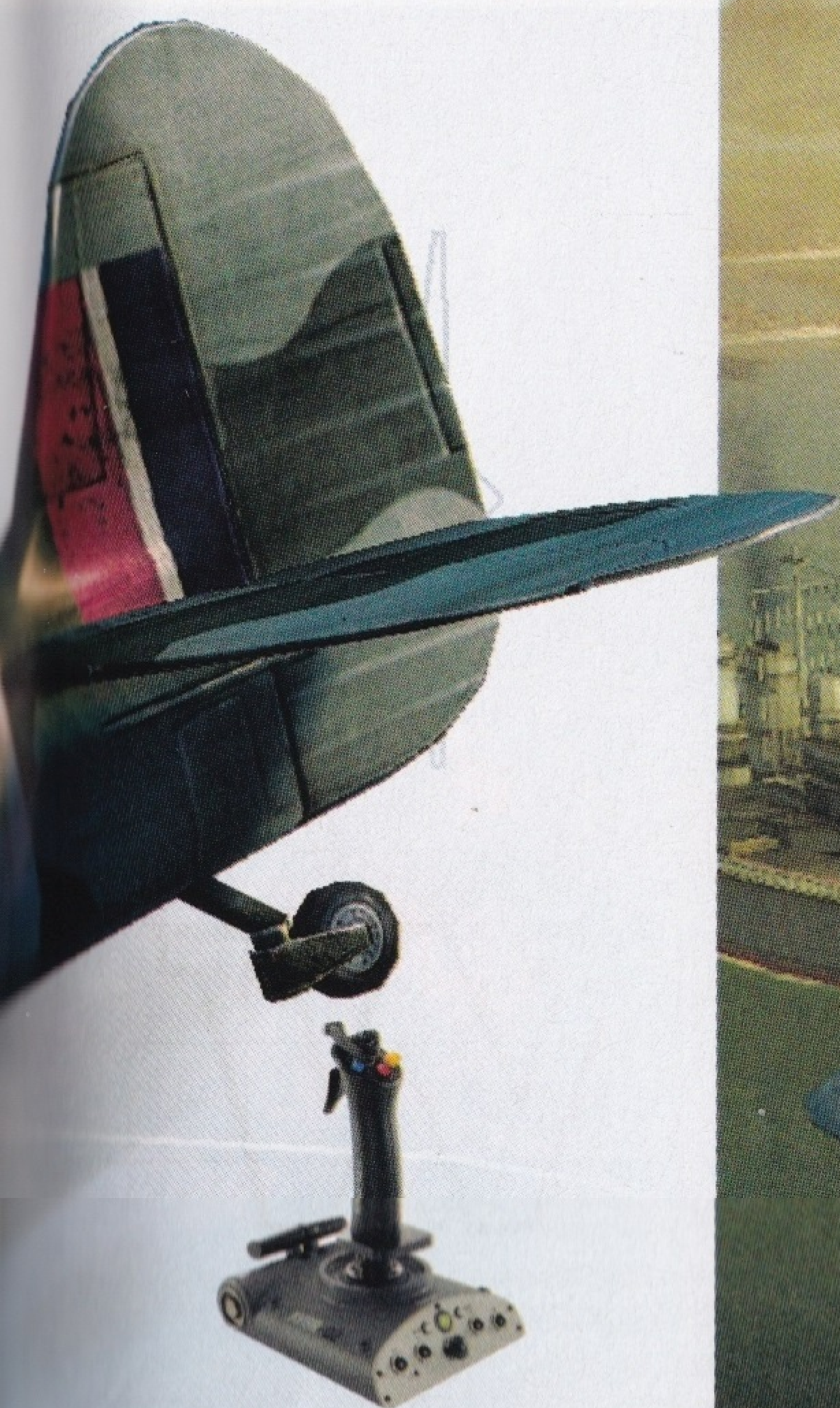
Po dywizjonie 303, duecie Himilsbach i Maklakiewicz, słynnej wypowiedzi obecnego prezydenta i wyczynie kapitana Wrony nie ma chyba wątpliwości, że Polak zna się na lataniu. Wkrótce okaże się, czy równie dobrzy jesteśmy w tworzeniu gier na ten temat – oto bowiem klapy do lądowania wysunął Combat Wings: The Great Battles of World War II.

Tego typu produkcje – niekoniecznie realistyczne, ale zawsze emocjonujące „symulatory" lotu – to na konsolach rzadkość, jest więc szansa, że dzieło katowickiego oddziału City Interactive zwróci uwagę graczy nie tylko w naszym kraju. Pomysły na tę produkcję nie skończyły się jednak na prostym „zróbmy coś, czego nikt nie robi, a nuż trafimy w dziesiątkę". Combat Wings wyróżnia się wśród innych „latadełek", w tym dwóch odsłon serii wydanych na PC i najlepszej grze w gatunku – IL-2 Sturmovik: Birds of Prey. Czym? Odpowiedź zawarto już w samym tytule: zobaczymy tu największe bitwy powietrzne II wojny światowej.

Jest to możliwe dzięki temu, że kampania dla jednego gracza składa się z czterech oddzielnych historii, przedstawiających losy alianckich pilotów biorących udział w walkach na czterech różnych frontach II wojny światowej: w Europie Zachodniej, Afryce, na Pacyfiku i na froncie wschodnim. Na każdym z nich twórcy wybrali kilka najważniejszych operacji i wymyślili takie fabuły, które pozwoliły poszczególnym pilotom wziąć w nich udział. Pojawi się więc oczywiście Bitwa o Anglię i powietrzne starcia nad Midway czy Łukiem Kurskim, ale weźmiemy udział również w operacjach nie mniej fascynujących, a nieco bardziej nietypowych i rzadko pojawiających się w grach, np. zestrzeleniu Admirała Yamamoto, zatopieniu pancernika Yamato czy obronie Londynu przed pociskami V-1. Zamysł jest taki, by gracze interesujący się historią II wojny światowej znaleźli tu epizody, których rozegranie sprawi im dużą satysfakcję. Z jednym zastrzeżeniem: twórców nie interesuje wierne odwzorowanie wydarzeń historycznych, a raczej stworzenie wciągającej rozgrywki inspirowanej faktami. Pozwoli to m.in. na

DYWIZJON 303
W lotniczej grze osadzonej w realiach II wojny światowej nie mogło zabraknąć Bitwy o Anglię – naszych pilotów jednak w niej nie będzie.

Nie ma innej gry, która zawierałaby misje z całej II wojny światowej i tak wiele zróżnicowanych samolotów





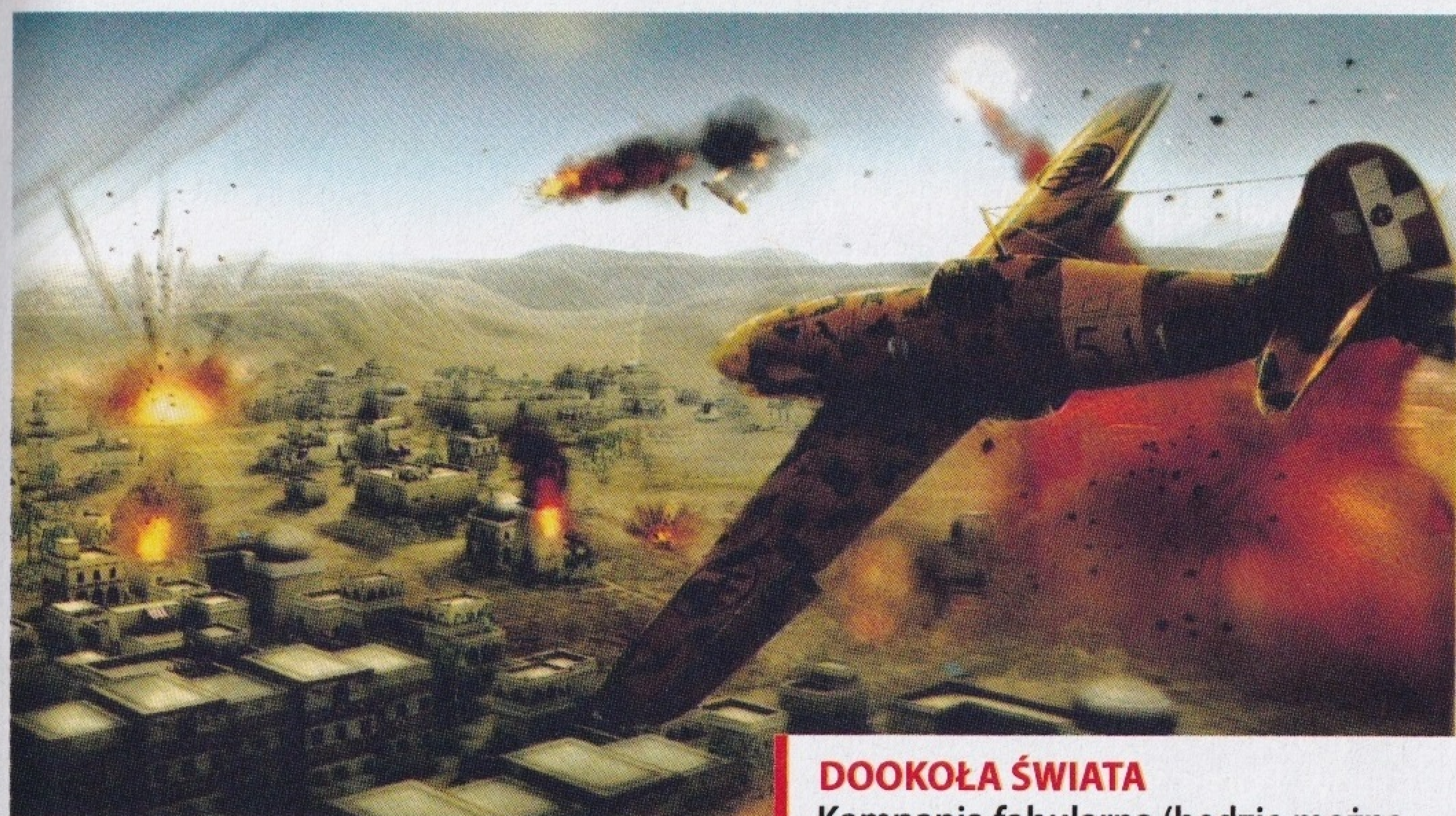
KLASYK W POWIETRZU
W parku maszynowym nowego Combat Wings pojawią się oczywiście klasyki: Mustang, Hurricane i Spitfire.

JOYSTICK TO PODSTAWA

Choć joystick, jako kontroler do gier, to w dzisiejszych czasach rzadkość, fani latania wiedzą, że żadne inne urządzenie nie zapewnia równie realistycznych wrażeń podczas zabawy z symulatorami lotu. Chociaż Combat Wings: The Great Battles of World War II to gra raczej o charakterze zręcznościowym, pojawi się w niej również możliwość włączenia trybu symulacji i podpięcia do konsoli właśnie joysticka – np. Saiteka Aviatora czy Guillemota Thrustmastera PS3.



WAGA CIĘŻKA
Gra skupiona jest głównie na walkach myśliwców, ale w kilku misjach siądziemy za sterami cięższych maszyn – np. brytyjskiego Halifaksa zrzucającego bomby na okupowany przez Niemców Tobruk czy łodzi latającej Catalina.



DOOKOŁA ŚWIATA
Kampania fabularna (będzie można rozgrywać ją w co-opie) zabierze nas na wszystkie fronty II wojny światowej.



podkręcenie fabuły i nadanie jej osobistego rysu: każdy z czterech pilotów będzie typem o nieco innym charakterze, w misjach wspierać go będą również skrzydłowi posiadający własne zdanie na temat wojny (dużo smaczków fabularnych ma pojawić się w radiowych rozmowach z towarzyszami).

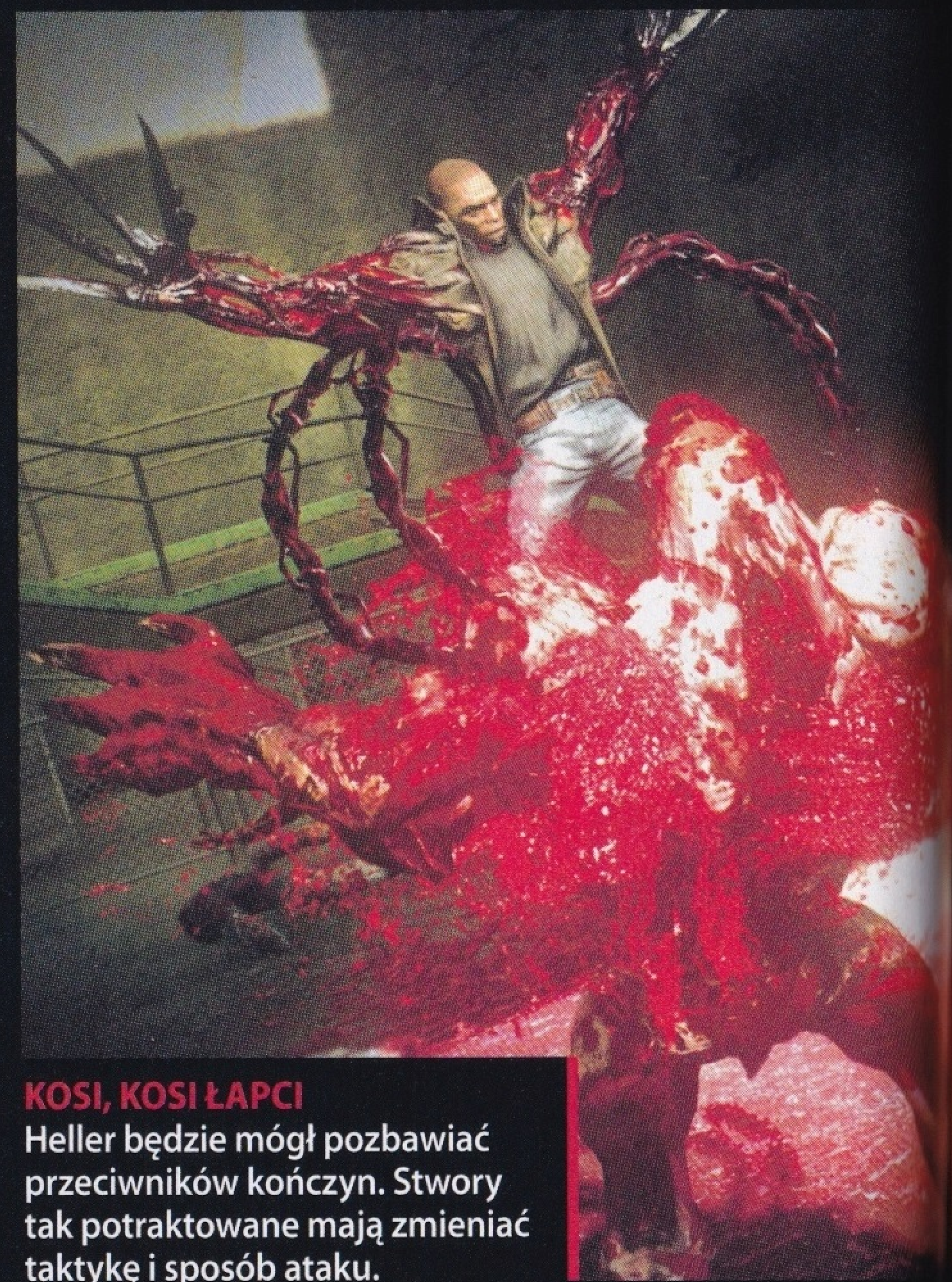
Podobnie jak do doboru misji ekipa City Interactive podchodzi do samolotów, za sterami których przyjdzie nam zasiąść i które zobaczymy na niebie. Nie zabraknie oczywiście Spitfire'ów, Hurricane'ów, Iłów-2 (także z polskimi malowaniami) i Thunderboltów, ale w parku maszynowym pojawią się też aeroplany rzadsze i bardziej nietypowe. Ponieważ The Great Battles of World War II to polska produkcja, znajdą się w grze również samoloty z rodzimych fabrykach, m.in. prototyp myśliwca PZL.50 Jastrząb czy bombowiec PZL.37 Łoś (ten ostatni, w ramach przewrotnej ciekawostki, lata w barwach rumuńskich, walcząc po stronie Osi na froncie wschodnim). Będą też samoloty dziwne, np. amerykański P-82 Twin Mustang, czyli myśliwiec dalekiego zasięgu stworzony poprzez złączenie skrzydłem dwóch Mustangów; japoński J7W Shinden, prototypowy myśliwiec w układzie „kaczki", ze śmigłem umieszczonym z tyłu za pilotem; a także holenderski Fokker D.XXIII – z jednym silnikiem umieszczonym normalnie przed pilotem, drugim zaś za nim. Fanów dużych prędkości ucieszy rzadka w grach możliwość przelecenia się drugowojennym odrzutowcami: Messerschmittem Me 262 czy angielskim Gloster Meteorem. Miłośników dużych maszyn czeka gratka w postaci sześciosilnikowego potwora Me 323 Gigant (nazwa jak najbardziej trafiona). Twórcom gry trudno ukryć swoją fascynację lotnictwem tamtego okresu – podczas naszej rozmowy Kuba Majewski, producent Combat Wings, nie mógł przestać wymieniać kolejnych modeli (bo jeszcze australijski CA-13 Boomerang, bo rumuński IAR-80, bo słowacki dwupłat Avia B-534 itd.).

The Great Battles of World War II wyróżnia się przede wszystkim zawartością – nie ma innej gry tego typu, która zwierałaby misje osadzone w aż tylu ważnych operacjach z całego sześcioletniego okresu II wojny światowej i pozwalała latać tak zróżnicowanymi maszynami. Kilka oryginalnych rozwiązań znalazło się również w mechanizmach rozgrywki. Najważniejszym z nich jest tzw. Ace Mode, swego rodzaju autopilot, który z wirtuozerią asa przestworzy naprowadzi gracza na wybrany przez niego cel – wrogi samolot – a następnie postara się utrzymać na jego ogonie, pozwalając skupić się wyłącznie na dokładnym przymierzeniu i zestrzeleniu przeciwnika. To oczywiście ułatwi sprawę, ale tylko w pierwszym fragmencie walki powietrznej – przy zbliżaniu się do wroga. To, co zdarzy się potem, zależy już od gracza, a Ace Mode wprowadzono tylko po to, by walka była ostra, szybka i prowadzona na krótkim dystansie – po prostu emocjonująca i efektowna. Combat Wings to w końcu gra, a nie interaktywny kurs latania.

By nadać podniebnym potyczkom filmowego charakteru, zastosowany też zostanie zaawansowany model zniszczeń, na który składać się mają trzy współpracujące ze sobą moduły. Pierwszy odpowie za geometrię trójwymiarowych obiektów i będzie potrafił w czasie rzeczywistym odpowiednio zmodyfikować kształt samolotu – np. urwać kawałek skrzydła, wygiąć fragment poszycia itd. Drugi to system, który w zależności od miejsca trafienia, kierunku ostrzału i kalibru działek przeciwnika, modyfikuje tekstury, jakimi pokryta jest maszyna, tworząc odpowiedni ślad trafienia (np. dziury po pociskach czy wyrwy). Trzeci generuje efekty cząsteczkowe: kłęby dymu, płomienie ognia czy snop iskier. Wszystkie te moduły razem potrafią również rozpoznać model samolotu – dlatego np. jeśli łamie się skrzydło, to w każdej maszynie dzieje się to w innym miejscu, co jest zależne oczywiście od jej konstrukcji. Niestety, nie będzie można w ten sposób zemścić się na sąsiedzie, który porysował nam karoserię – w grze nie pojawi się żaden sieciowy tryb wieloosobowy, a jedyny multiplayer to kooperacja rozgrywana na dzielonym ekranie przy jednej konsoli.



OKAZ ZDROWIA
Wprowadzenie do gry zawiązuje fabułę i uczy zasad gry, a na dodatek pozwala zagrać Hellerem, którego jeszcze nie dopadł wirus.



KOSI, KOSI ŁAPCI
Heller będzie mógł pozbawiać przeciwników kończyn. Stwory tak potraktowane mają zmieniać taktykę i sposób ataku.

Prototype 2

Przechodzi mutację: Grzegorz Karaś

Wirus nie zawsze oznacza katar i temperaturę – czasem potrafi dać nadludzkie możliwości, o czym zresztą przekonał się bohater pierwszego Prototype'a. Podobnie sprawa będzie wyglądać w drugiej części gry – tyle tylko, że tutaj nasz stary znajomy stanie się… głównym przeciwnikiem nowego herosa.

Prototype 2 to gra zbudowana wokół jednej koncepcji: naprzeciw siebie staną dwie wyraziste postacie. Jedną gracze doskonale już znają – to Alex Mercer, bohater pierwszej części, osobnik, który obudził się na stole operacyjnym tuż przed sekcją własnych, wydawałoby się, zwłok. Z dziurą w pamięci większą niż deficyt w budżecie Grecji starał się odkrywać własną przeszłość, szalejąc w opanowanym przez tajemniczego wirusa Nowym Jorku (o samym mieście i tym, jak wygląda w grze, więcej w ramce na następnej stronie).

W porównaniu z jego perypetiami motywacja Jamesa Hellera, bohatera drugiej gry, w którego wcielą się gracze, jest śmiesznie wręcz prosta: zemsta. Ten amerykański żołnierz, weteran z Afganistanu, który w nowojorskiej epidemii stracił rodzinę, za tragiczne wydarzenia wini rzecz jasna Alexa Mercera. Całkiem śmiało można powiedzieć, że czarnoskóry trzydziestolatek ma na jego punkcie fioła, a w wolnych chwilach, zamiast – dajmy na to – grać na konsoli, wyobraża sobie, co mu zrobi, jak tylko go dopadnie. I taką właśnie sekwencją – starcia obu panów – rozpoczyna się Prototype 2.

Podczas prezentacji w Vancouver, na której miałem okazję być, twórcy zaprezentowali wybranym dziennikarzom z całego świata początek gry wraz z jedną z pierwszych misji, a także fragmentem soczystej akcji z drugiej połowy kampanii, kiedy James Heller jest już w pełni sił, z rozwiniętymi wszystkimi umiejętnościami. Choć krwawe, było to całkiem przyjemne przeżycie. Ale po kolei.

Złap wirusa

Zrównanie sił Hellera z tymi posiadanymi przez Mercera bez wątpienia nie miałoby miejsca, gdyby ten ostatni do tego nie dopuścił. Powiedzmy sobie szczerze: jaki człowiek ma szanse w starciu z mutantem, który od niechcenia rozwala czołgi i kopniakiem traktuje wojskowe śmigłowce? Tym jednak nasz weteran się nie przejmuje. Gdy tylko podczas jednej z akcji w czerwonej strefie Nowego Jorku dostrzegł charakterystyczną zakapturzoną postać, bez wahania rzucił się na Aleksa z nożem. Cóż, najlepszy pomysł to nie był. Prawda jest taka, że gdyby bohater pierwszego Prototype'a chciał, nawet ślad by po Jamesie nie został. Stało się jednak inaczej: Alex zainfekował żołnierza płynącym w jego żyłach wirusem. W kilku słowach wyjaśnił, że to nie on stoi za wypuszczeniem mutagenu i nie on zabił rodzinę Hellera. Czy można mu wierzyć? No i dlaczego uczynił z Jamesa podobnego sobie mutanta? Odpowiedzi na te pytania poszukamy, grając w Prototype'a 2.

Treścią gry nie jest więc tylko sam pojedynek tytanów. Pomimo że ciężar fabularny przeniesiony został tu na starcie dwóch wyrazistych charakterów, twórcy obiecują, że nie zabraknie innych ciekawych wątków fabularnych. Wszystkie wydarzenia w całość ma spinać sieć Blacknet, do której bohater będzie się włamywać, korzystając z punktów dostępu należących np. do naukowców pracujących dla Blackwatch – organizacji, która pomaga w przywróceniu porządku na ulicach Nowego Jorku.

Twórcy: Radical Entertainment
Wydawca: LEM
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 24 kwietnia 2012
Internet: www.prototypegame.com

Dwóch największych mutantów Nowego Jorku – w jednej grze!

PREMIERA
24 KWIETNIA
Gra akcji z otwarym światem. I wirusem. I mutantami...

JAK POWSTAWAŁ JUGGERNAUT

Przerażające stwory z Prototype'a 2 to efekt wielomiesięcznych prac grafików. Jak powstają?



WSTĘPNE PRZYMIARKI
Pierwszym etapem jest szkic koncepcyjny – wtedy ustala się ogólne założenia projektu.



GOTOWA KONCEPCJA
W drugim kroku szkic nabiera szczegółów, pojawia się kolorystyka i np. rysy twarzy.



WSTĘPNE MODELOWANIE 3D
Gotowa i dopieszczona koncepcja służy za podstawę stworzenia modelu 3D.



GOTOWY MODEL
Bryła nabiera szczegółów i zaczyna przypominać już niemal w 100% efekt finalny.



TEKSTUROWANIE
Ostatnim etapem jest naniesienie tekstur – oto gotowy Juggernaut.



BRAWLER
Infekcja wirusem przejawia się na różne sposoby. Niektórzy z zarażonych zamieniają się w szybkie, krwiożercze bestie, które stanowią dla Hellera spore wyzwanie.



OD GROMA MUNDURÓW
Zwykli żołnierze nie sprawiają Hellerowi zbyt dużych problemów. Sęk jednak w tym, że zwykle pojawiają się z kolegami... i ciężkim sprzętem.



ŚMIERTELNY UŚCISK MACEK
Tendrils to umiejętność, która sprawia, że Hellerem gra się lepiej niż Mercerem. Można chwytać wrogów, rozrywać ich na strzępy, przylepiać do ścian czy nawet zamieniać w żywe bomby.







NYZ – NEW YORK ZERO

Terenem, na którym będziemy się bawić w Nowym Jorku, są trzy wydzielone i będące pod jurysdykcją Blackwatch strefy. Pierwsza z nich, najbezpieczniejsza i pozbawiona obecności wirusa, to zona zielona 1. Spotkamy w niej prominentnych członków organizacji, różnych oficjeli i inne grube ryby istotne dla fabuły. Strefa żółta 2 to teren przejściowy. Na niewielkiej przestrzeni stłoczono tu masę ludzi. Obszar ten bardziej przypomina getto niż zwyczajne miasto. Barykady, zasieki, bezustanne kontrole i zwiększona czujność oddziałów Blackwatch – raczej niesympatyczne miejsce. Ostatnim rejonem jest teren oznaczony na mapach na czerwono 3. To strefa bezpośredniej obecności wirusa i miejsce bezustannej walki pomiędzy zainfekowanymi i żołnierzami Blackwatch. Tu strzelają bez ostrzeżenia, w tym miejscu spotkamy też najsilniejsze, opanowane przez mutagen stwory.

Zmiany w stosunku do jedynki są spore, a dotyczą głównie walki

Misja, którą dane mi było przejść – Operation Orion's Belt – polegała na infiltracji i sabotażu jednej z baz organizacji Blackwatch, w której przeprowadzano eksperymenty na ludziach. Zadanie to było o tyle ciekawe, że umożliwiło dość gruntowne zapoznanie się ze zdolnościami naszego bohatera. Wymienić trzeba tu przede wszystkim wchłanianie. Ta znana z poprzedniej części gry umiejętność umożliwia bardzo szybką regenerację zdrowia – James łapie delikwenta, którego ciało dosłownie wtapia się w organizm Hellera. Pozwala to nie tylko błyskawicznie zagoić rany, ale również przejąć wspomnienia ofiary, a także jej wygląd. Szczególnie to ostatnie przydaje się, gdy chcemy dostać się gdzieś niepostrzeżenie. Nie inaczej było tym razem: przyjąwszy postać żołnierza, a potem doktora i kilku jeszcze innych osób, wszedłem do zamkniętego obiektu, gdzie przeprowadzano eksperymenty. Końcowy etap misji był jednak dość zaskakujący: eliminacja ostatniego celu pokazała, że czasem, by nie podnieść alarmu, trzeba pokombinować i pobawić się w podchody. Pomocny tutaj okazał się swego rodzaju sonar – kolejna umiejętność w arsenale naszego mutanta. Pozwala ona przede wszystkim zlokalizować cele w grze. Bohater wypuszcza sygnał w postaci rozszerzającego się kręgu, który gdy dotrze do osobnika będącego celem w danej misji, odbija się i wraca w tej samej postaci. Wygląda to całkiem efektownie, szczególnie gdy stoimy na wysokim budynku, ułatwia też orientację w mieście. Co więcej – pokazuje również, czy możliwe jest wchłonięcie nieszczęśnika bez zwracania niczyjej uwagi. Gdy możemy to zrobić, otaczające go postacie jarzą się na biało, jeśli nie, to pilnujący gagatka zostają podświetleni na czerwono i to ich trzeba się pozbyć w pierwszej kolejności. Tak też zrobiłem podczas mojej misji.

Mutować każdy może

Nagrodą za ukończenie tego zadania była nowa mutacja. Ogółem w grze, jak mówili twórcy, ma ich być około trzydziestu i działać mają podobnie jak chociażby perki w serii Fallout – dodając określone cechy lub podnosząc statystyki. W moim przypadku do wyboru miałem jedną z trzech dostępnych: mogłem podnieść siłę ataków z powietrza, zasięg ataków wręcz lub celność i siłę rzutów różnymi przedmiotami np. samochodami.





POŻYCZ DZIAŁKO I STRZELAJ
Broń zamontowaną na pojazdach można oderwać i posłużyć się nią w walce.



ŚMIERĆ WISI W POWIETRZU
Każdy z ataków Hellera można wykonać również w powietrzu, co powoduje, że postać uderza w nieco inny niż zazwyczaj sposób. Tutaj widać "czarną dziurę" – powietrzną wersję ataku przy pomocy wspomnianych wcześniej macek.



METROPOLIA
By dotrzeć do bardziej oddalonych celów misji, Heller ponownie posłuży się umiejętnością szybowania.



MUTANT MUTANTOWI WILKIEM
James często stawać będzie oko w oko z innymi mutantami. Pozwoli mu to rozwijać jego własne umiejętności.



MIĘDZY WÓDKĘ A ZAKĄSKĘ
Wojsko uwielbia psuć zabawę i ingerować w działanie Hellera. Skutek? Jednoczesna walka ze wszystkimi.

Prócz mutacji prowadzoną postać będziemy mogli również rozwijać dzięki zdobywaniu doświadczenia i podnoszeniu poziomu. Oficjalnie twórcy nie chcieli przyznać, ile takich „leveli" będziemy mogli zdobyć, ale w luźnych rozmowach padały różne wielkości, które sugerowały, że możemy się spodziewać ok. 20. Półtorej godziny, które spędziłem z grą, nie pozwoliło zaszaleć – awansowałem tylko raz. W nagrodę dostałem punkt, który mogłem przeznaczyć na rozwinięcie jednej z czterech cech, opisanych jako: Movement, Health, Regeneration i Shapeshifting. Dwie następne: Mass i Finishers były niedostępne, ale warto w tym miejscu dodać, że każda z sześciu wymienionych ma po cztery stopnie rozwoju. Jeśli więc faktycznie będzie ok. 20 poziomów, to wniosek jest oczywisty – podczas gry nie damy rady nauczyć się wszystkiego do końca, warto więc wybierać rozważnie.

Czysta walka

O ile na początku zabawy James Heller jest raczej słabeuszem, który musi uważać, by nie stała mu się krzywda, o tyle pod koniec gry staje się już wymiataczem, któremu niestraszne nawet największe zadymy. Jeśli chodzi o walkę, Prototype 2 będzie dość zasadniczo różnił się od poprzednika. Przede wszystkim znikną kombosy, które gracz odblokowywał na kolejnych poziomach. Twórcy nie ukrywają, że było to rozwiązanie zbyt skomplikowane i tym razem chcieli osiągnąć coś bardziej przypominającego prostotę i finezję walk znanych chociażby z ostatnich gier o Batmanie. Stąd zasady stały się bardziej przejrzyste: nie zdarzają się tu sytuacje, że gracz atakowany jest jednocześnie przez wszystkich otaczających go wrogów, ataki spoza ekranu, pochodzące od niewidocznych w danym momencie przeciwników są zaś odpowiednio sygnalizowane.

Samo sterowanie postacią też uległo zmianie – jest dużo wygodniejsze, dzięki czemu granie sprawia kupę frajdy. Tym razem mamy bezpośredni dostęp do dwóch wybranych umiejętności i blokowania ciosów przy pomocy tarcz, w które, po wciśnięciu odpowiedniego guzika na padzie, zamieniają się ramiona kierowanej przez nas postaci. Wszystkie ataki mogą odbywać się na kilka sposobów: możemy zadać zwyczajny cios, połączyć je w serię lub wyprowadzić wersję wzmocnioną. Dodatkowe sekwencje dostępne są w niektórych przypadkach, np. gdy chwycimy przeciwnika – wówczas, stosując umiejętność zwaną Tendrils, możemy zamienić go w bombę, która eksplodując, uwolni macki rażące wszystkich dookoła. Jednak moim ulubionym atakiem została sekwencja podczas wyskoku, kiedy Heller dosłownie wbija się w ziemię, wywołując rozchodzącą się w postaci kręgu falę uderzeniową wzmacnianą dodatkowo wychodzącymi z ziemi kolcami – coś niesamowitego!

Ci, którzy pamiętają możliwości Aleksa, z jednej strony poczują się jak w domu, z drugiej zaś – będą zaskoczeni. Ogółem dostaniemy pięć umiejętności ofensywnych, które będziemy mogli wedle gustu i potrzeb przypisywać do dwóch przycisków pada. Szpony, w które zamieniają się dłonie bohatera, pięści jak bochny czy gigantyczne ostrze zastępujące całą rękę znamy z poprzedniej części. Nowością na pewno są „wąsy czepne" – czyli swego rodzaju macki chwytające pobliskich wrogów, zdolne do ich zainfekowania i zamiany w chodzące bomby. Spodobał mi się również rodzaj bicza przypominającego ogon Obcego – długi na kilka metrów, potrafi przecinać wszystkich dookoła. Po tym, co zobaczyłem, w pojedynku nowego mutanta z Mercerem stawiam na Hellera!

Prototype 2 zmutował, a zmiany są dość istotne, ale grze towarzyszą emocje równie wielkie (jak nie większe), co w oryginale.

PROGNOZA PLAY BOX





JASKINIE PEŁNE NAGRÓD

Niekiedy podczas gry będziemy mogli zwiedzić podziemia opanowane przez zarazę. Jak tłumaczą twórcy, to miejsca, gdzie spotkamy szczególnie silne stwory. Aby tam trafić, należy wypatrywać charakterystycznego wejścia w postaci wzburzonego gruntu. Za wyczyszczenie tego typu legowiska możemy liczyć na specjalną nagrodę, np. w postaci jakiejś fajnej mutacji – w moim przypadku było to rozwinięcie naręcznego ostrza do zaawansowanej postaci.



STARSCREAM
W przypadku Hawków widać wyraźną inspirację „Transformerami" Michaela Baya. Ale jeśli uczyć się, to tylko od najlepszych, prawda?





BOB BUDOWNICZY
Twórcy nie chcą jeszcze ujawnić, ile budynków będzie można postawić na mapie podczas jednego meczu. To ważne, bowiem zbyt duża liczba budowli, jakie może przywołać z orbity każdy z graczy, zaburzyłaby równowagę rozgrywki. Z początku przedstawiciele LightBox mówili o limicie 16 konstrukcji, później jednak zaczęli wycofywać się z tych informacji. W testowanej przez nas wersji beta nie udało się ustawić ich tyle, by gra wyświetliła informacje o limicie (a było ich więcej niż 16).



Dynamiczna strzelanina, rozbudowana o ciekawy i świetnie wyważony system stawiania fortyfikacji



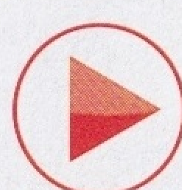
DOSKOCZ, UDERZ, ODSKOCZ
Jedną z najpopularniejszych taktyk w Capture the Flag jest szybkie wjechanie do bazy wroga pod eskortą Hawków i błyskawiczne wywiezienie stamtąd flagi.



ZAAWANSOWANA INŻYNIERIA
Dobrze postawiony bunkier może uratować skórę. Każdy budynek trzeba lokować z rozwagą i uważać, by np. nie zrzucić go na głowę kolegi z drużyny.

JETPACK JOYRIDE
W przeciwieństwie do Hawków, które trafić bardzo łatwo, odrzutowe plecaki pozwalają skutecznie unikać wrogiego ostrzału. Żeby nie zaburzyć balansu sił, twórcy ograniczyli ich możliwości – nie można np. latać z jetpackiem, jednocześnie niosąc flagę.





PREMIERA 2012
Zabijaj, by budować, buduj, by zabijać.

Twórcy: LightBox Interactive
Wydawca: SCEP
Platformy: PS3
Data premiery: 2012
Internet: www.starhawkthegame.com

Starhawk

Tomasz Wikliński gra w sieci – z kosmicznym rozmachem

Często pytam siebie, jakich nowych rozwiązań oczekuję od sieciowych strzelanin. Zastanawiam się, co sprawiłoby, żeby nastawione na rozgrywkę wieloosobową strzelanki zaoferowały coś innego niż prosty schemat zabawy opartej na prostym ciągu aktywności – złap za giwerę, zrób z przeciwnika durszlak, zgiń – i tak na okrągło? Starhawk jest po części odpowiedzią na to pytanie.

Mimo że w tytule nowej gry studia LightBox Interactive nie ma numeru świadczącego o przynależności do jakiejkolwiek serii, Starhawka trzeba traktować jak kontynuację – choć bardziej precyzyjnym określeniem byłby chyba termin „duchowy spadkobierca". Ta strzelanina z kamerą umiejscowioną za plecami bohatera rozwija bowiem ideę Warhawka – wielkiego hitu, który zadebiutował we wrześniu 2007 roku w PlayStation Network. Starhawk czerpie ze swojego pierwowzoru to, co najlepsze, w tym zręcznościową, uzależniającą rozgrywkę dla wielu graczy (z pojazdami) oraz duże, otwarte mapy, dodając do tego jednocześnie całe spektrum nowości. W tym – uwaga! – tryb dla pojedynczego gracza.

W kosmosie jesteś sam

W Warhawku prace nad kampanią singlową zostały porzucone w trakcie tworzenia gry. Studio Incognito Entertainment (którego pracownicy założyli potem LightBox) wolało skupić się na module sieciowym i dopracować go w najmniejszym szczególe. Ostatecznie okazało się to dobrym posunięciem, a Warhawk zasłużył sobie na solidną średnią ocen w metacritic.com – 84%. Produkcję tę komplementowano za intensywność starć oraz genialne wyważenie rozgrywki, w której na polu bitwy można było zasiąść za sterami futurystycznych czołgów oraz samolotów.

Przy Starhawku twórcy nie zamierzają się jednak ograniczać w żaden sposób. Z jednej strony dlatego, że wsparcie producenta PlayStation pozwala im na większy rozmach, z drugiej zaś dlatego, że chcą usprawiedliwić pełną cenę, jaką przyjdzie zapłacić za ten tytuł. Jednocześnie pragną uniknąć narzekań graczy, których przy okazji Warhawka było całkiem sporo. Za pudełkowy egzemplarz, wydany miesiąc po debiucie na PSN, trzeba było zapłacić aż 40 dolarów, a na płycie z grą znajdowało się zaledwie pięć map i cztery tryby rozgrywki. Dlatego też nowa gra zostanie wzbogacona m.in. o pełnoprawną, singlową kampanię fabularną – klimatyczną, pomysłową i świeżą.

Specyficzny klimat może okazać się największym atutem Starhawka. Koncepcja graficzna, muzyka oraz umiejscowienie akcji przypominają serial „Firefly" – kosmiczny western Jossa Whedona. Fabuła osadzona jest w dalekiej przyszłości, na skraju galaktyki, gdzie ludzi ogarnęła gorączka złota. Tyle tylko, że na planetach pogranicza nie szuka się metali szlachetnych sensu stricto, ale „niebieskiego złota" – substancji zwanej Rift Energy. Ów minerał jest jednak skrajnie szkodliwy zarówno dla ludzkich umysłów, jak i ciał. Kontakt z nim prowadzi do strasznej mutacji przeistaczającej nieszczęśników w tzw. Wyrzutków (ang. Outcasts), którym energia wydobyta z kosmicznych gejzerów wyprała mózgi i zdeformowała ciała. Mutanci, będący jednocześnie jedną z dwóch frakcji dostępnych w multiplayerze (druga to górnicy z Rifters), napadają na osady kolonistów, zabijając kogo się da, a w wolnych chwilach przesiadują wokół tryskających niebieską energią fontann, oddając im cześć. Są jednak ludzie potrafiący zrobić z nimi porządek, tacy jak bohater Starhawka, Emmett Graves. Człowiek ten dzięki wszczepionemu w szyję chipowi jest niemal w 100% odporny na szkodliwe działanie energii – w wyniku obcowania z nią prawa ręka zaczęła mu jednak świecić na niebiesko, a z oczodołów zaczęły błyskać niebieskie ogniki. Ot, taka choroba zawodowa...

Nie tylko klimat wyróżni jednak Starhawka. Nowatorskie rozwiązania wprowadzono także do mechaniki rozgrywki. Kluczowymi momentami w większości misji będą starcia z kolejnymi falami mutantów prowadzone na otwartych przestrzeniach, gdzie główną rolę odegra system Build and Battle (czyli Buduj i walcz). Pozwala on na postawienie w lokacji m.in. zrzucanych z orbity fortyfikacji, za które zapłacimy energią zebraną z gejzerów oraz zabitych przeciwników. Z czasem oponenci staną się znacznie zajadlejsi, a do walki wykorzystają nie tylko pojazdy, ale także potężne roboty, mogące transformować się w maszyny latające zwane Hawkami.

Tylko od inwencji gracza zależeć ma, jak rozegra każdą bitwę. Na konkretne typy przeciwników jest zawsze kilka sposobów. Przeciw Hawkom zbudujemy olbrzymie działo laserowe (które z hukiem zrzucimy z nieba np. na grupkę wrogów) lub po prostu zestrzelimy je z rakietnicy. Jeśli zaś przyjdzie nam ochota na bezpośrednie starcie w powietrzu, nic nie stanie na przeszkodzie, by przytrzymując trójkąt na padzie, na kole wyboru budynków wskazać i wznieść platformę produkującą latające roboty.

Powrót do korzeni

System Build and Battle stanowi także rdzeń rozgrywki w sieci. Na początku grudnia mieliśmy okazję sprawdzić zamkniętą betę gry, w której udostępniony był tryb Capture the Flag, a w nim dwie mapy przeznaczone dla 16 graczy – Acid Sea oraz Space. Byłem mile zaskoczony tym, jak różnorodna może być zabawa nawet przy takim ograniczeniu...

Jak się w to gra? Zdążyliśmy już uodpornić się na przedpremierowe hasła reklamowe głoszące, że „w naszej grze każdy mecz to unikalne doświadczenie". W przypadku Starhawka to jednak sama prawda. Nawet po spędzeniu kilkunastu godzin przed telewizorem co chwila zaskakiwały mnie nowe możliwości taktyczne, jakie przynosi opcja stawiania budynków o różnych funkcjach, oraz to, jak rewelacyjnie zaprojektowano mapy. Space dla przykładu to duża, kosmiczna platforma otoczona zawieszonymi w przestrzeni „wyspami", na które można się dostać tylko Hawkami. Na nich wystarczy wybudować działo laserowe (można obsługiwać je samemu bądź pozostawić to sztucznej inteligencji), postawić barierę ochronną i prowadzić z dystansu ostrzał strategicznych pozycji wroga. To zaledwie jedna z setek taktyk. Główna platforma na Space wisi w powietrzu, Hawkami można więc latać nie tylko nad, ale także pod nią, by w krytycznym momencie wyskoczyć „na powierzchnię" i wesprzeć kolegów z drużyny. Na swoją korzyść obrócić możemy nawet własną śmierć. Odradzamy się bowiem w zrzucanej z orbity kapsule, a tą można sterować, gdy spada w dół. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, by wycelować nią w biegającego po mapie przeciwnika...

Zanim wyruszymy po flagę przeciwnej drużyny, warto wcześniej zadbać o zabezpieczenie własnej. Na początek wystarczy obudować ją blokami murów, łącząc je niczym klocki. Dowolny fragment ściany można później przekształcić w bramę otwierającą się tylko dla graczy z drużyny, która ją zbudowała. Planując obronę, trzeba



TUŚ MI BRATEM!

Kampania dla jednego gracza zapowiada się nie mniej smakowicie niż tryb multi. Będzie można ją ukończyć w kooperacji (zagramy także na podzielonym ekranie), maksymalnie w cztery osoby. Na początku historii Emmett Graves, główny bohater gry, znajduje się w koszmarnym położeniu – podczas ataku Wyrzutków na jedną z kopalń częściowo uległ mutacji. Przed całkowitą przemianą ochroniła go technologia opracowana przez jego przyjaciela, Sidneya Cuttera. Brat bohatera, Logan, miał mniej szczęścia – zamienił się w mutanta. Emmett odtrącany jest przez obie strony konfliktu, a w międzyczasie dowiaduje się, że Logan stał się przywódcą Wyrzutków. Choć nie wiadomo tego na pewno, możemy domyślać się, że około pięciogodzinna kampania zakończy się konfrontacją Gravesów.

EMMETT MÓWI: „HEJO!"
Charyzmatyczny bohater, unikatowy świat i świetny klimat „kosmicznego westernu" to spore atuty Starhawka.



KOSMICZNE SIECIOWANIE
Chociaż w wersji beta można było sprawdzić tylko jeden tryb rozgrywki, w pełnej wersji dostępne będą cztery – te same co w Warhawku: Capture the Flag, Zones (polegający na zajmowaniu stref), Deathmatch oraz Team Deathmatch.



ŚMIERĆ DEZERTEROM
Kiedy zza wzniesienia wyłania się grupa Hawków, nie ma co panikować. W grze nie ma sprzętu, przed którym nie można się obronić.

Gry utrzymana jest w klimatach kosmicznego westernu – spodoba się fanom serialu „Firefly"

solidnie przemyśleć miejsce, gdzie stawiamy każdą z budowli. Na mapie Acid Sea wieżyczki dobrze jest rozstawić nie tylko wokół flagi w centrum bazy, ale także na okolicznych wzgórzach. Bunkier z zaopatrzeniem dostarczy wyrzutni rakiet pozwalających bronić się przed żelastwem przeciwników, a z wieży snajperskiej wypatrzymy i wyeliminujemy wrogą piechotę (stosowny karabin dostajemy wraz z budowlą). W garażu kupić można planetarne jeepy przypominające Warthogi z Halo, w dwóch innych budynkach jetpacki i Hawki. Przestrzenie, które zwłaszcza na Acid Sea sprawiały na początku wrażenie pustych, gracze szybko zapełniają proszącymi się o zniszczenie budowlami, a w trakcie trwających 15 minut meczów na powierzchni i w powietrzu toczy się bitwa o imponującej skali.

Starhawk to też gra wymagająca współpracy. Nic tu nie wskóramy, grając w stylu Rambo. Część drużyny powinna zająć się obroną, część transportem kompanów uciekających ze zdobytą flagą wroga, jeszcze inni wsparciem wszystkich powyższych działań, np. z powietrza. Jedyny problem w tym, że zanim znajdziemy grupę zawodników, którzy wiedzą, o co w Starhawku chodzi, może minąć sporo czasu. Znaczna część graczy, kiedy dorobi się sześciu punktów energii, kupuje Launch Pad, siada za sterami Hawka i lata bez ładu i składu. W koordynacji działań pomocna jest komunikacja głosowa.

Choć u podstaw Starhawk to wciąż w dużej mierze Warhawk, należy zaliczyć to na korzyść nowej produkcji. To wciąż niezwykle dynamiczna strzelanina, rozbudowana o przemyślany i świetnie zbalansowany system stawiania fortyfikacji. W wersji beta Starhawk martwił jedynie niedoróbkami natury technicznej. Grze często zdarzało się gubić klatki animacji, i to nie tylko w momentach, kiedy na ekranie roiło się od wybuchających pojazdów. To dziwi, bowiem nie jest to gra, której oprawa wyciskałaby siódme poty z układu graficznego konsoli. Nie raz odczuwałem także koszmarne opóźnienia (lagi) praktycznie uniemożliwiające grę. Praktyka ostatnich miesięcy (a zwłaszcza Battlefielda 3) sugeruje, że beta to nic innego jak rozbudowane demo, mające za zadanie przetestowanie m.in. stabilności serwerów – mam nadzieję, że w przypadku Starhawka wnioski płynące z testów pozwolą poprawić obecne niedoróbki tej doskonale zapowiadającej się i posiadającej ogromny potencjał produkcji.

Fani Warhawka mogą spać spokojnie – wszystkie nowości to zmiany na lepsze. Jeśli tryb dla pojedynczego gracza będzie trzymał poziom multi, to dostaniemy świetny tytuł, który może być jednym z lepszych w pierwszej połowie roku.

PROGNOZA PLAY BOX



Wielka Noworoczna Wyprzedaż

Ponad 35 tytułów w niższych cenach!

Do -50%* Wyprzedaż

SZUKAJ GIER I FILMÓW Z TĄ NAKLEJKĄ



Warhammer 40,000: Space Marine
199,99 zł 129,99 zł
oszczędzasz 70,00 zł



Red Faction Armageddon
219,99 zł 99,99 zł
oszczędzasz 120,00 zł



UFC Personal Trainer
219,99 zł 99,99 zł
oszczędzasz 120,00 zł



Supremacy MMA
199,99 zł 99,99 zł
oszczędzasz 100,00 zł



Disney Universe
159,99 zł 129,99 zł
oszczędzasz 30,00 zł



Captain America: Super Soldier
219,99 zł 99,99 zł
oszczędzasz 120,00 zł



Rise of Nightmares
179,99 zł 79,99 zł
oszczędzasz 100,00 zł



Virtua Tennis 4
219,99 zł 99,99 zł
oszczędzasz 120,00 zł

Edycja specjalna



Warhammer 40,000: Space Marine
219,99 zł 139,99 zł
oszczędzasz 80,00 zł

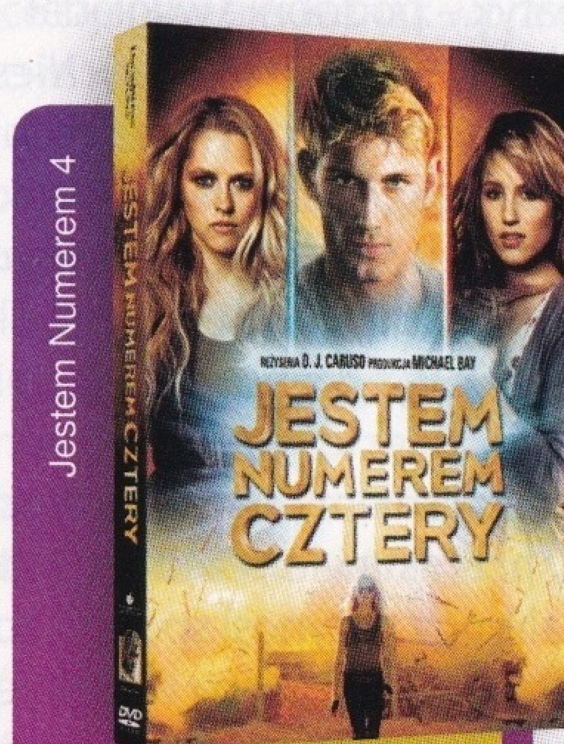
Filmy DVD



Piraci z Karaibów
59,99 zł 39,99 zł
oszczędzasz 20,00 zł



Tron Dziedzictwo
59,99 zł 39,99 zł
oszczędzasz 20,00 zł



Jestem Numerem 4
59,99 zł 39,99 zł
oszczędzasz 20,00 zł

szczegóły na cdprojekt.pl/wyprzedaz

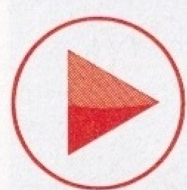
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PREMIERA 3 LUTEGO
Najlepsza bijatyka na pięści i ostrza od czasu dyskoteki w remizie!

Twórcy: Project Soul
Wydawca: Cenega
Platformy: PS3, X360
Data premiery: 3 lutego 2012
Internet: www.soulcalibur.com

Soul Calibur V

Pięścią i mieczem: Michał Bartczak



Hasło „The Legend Will Never Die", które towarzyszyło graczom 16 lat temu podczas zabawy z Soul Blade, dalekim przodkiem Soul Calibur V, zawiera w sobie dużo prawdy. Legendarna seria nadal żyje i ma się dobrze, czego świadectwem jest nadchodząca piąta jej odsłona.

Akcja Soul Calibur V rozgrywa się 17 lat po wydarzeniach przedstawionych w czwartej części serii. Bohaterem piątki będzie Patroklos, syn Sophitii, któremu zostanie poświęcony główny tryb Story, wypełniony wstawkami filmowymi odkrywającymi przed graczem fabułę (to coraz modniejsze wśród twórców bijatyk – podobnie wyglądał identyczny tryb w Mortal Kombat). Niestety, wersja gry, która dotarła do naszej redakcji, nie pozwalała na jego rozegranie – mogliśmy jednak przyjrzeć się temu, co stanowi duszę Calibura: walce 1 na 1.

Świeża krew

Zanim jednak zaczniemy się ciąć i okładać, wypadałoby przedstawić uczestników tej jatki. Soul Calibur V przynosi sporą liczbę nowych postaci. Wspomniany wcześniej Patroklos, jego zaginiona siostra Pyrrha, uczennica znanej z wcześniejszych części Taki o imieniu Natsu, potrafiący przywołać wilkołaka Z.W.E.I., walcząca chińskim mieczem Leixia, tajemnicza Viola i duchowy następca Kilika o imieniu Xiba to młodziki, które staną do walki. Pojawi się także gość specjalny, znany z serii Assassin's Creed zabójca Ezio. Trzeba przyznać, że florencki szlachcic dobrze wkomponowuje się w dostępny skład zarówno strojem, jak i orężem, którym walczy (ukryte ostrza). Fani nie powinni mieć powodów do narzekania, zwłaszcza jeśli przypomną sobie kuriozum, jakim było umieszczenie Yody z „Gwiezdnych Wojen" w czwartej części.

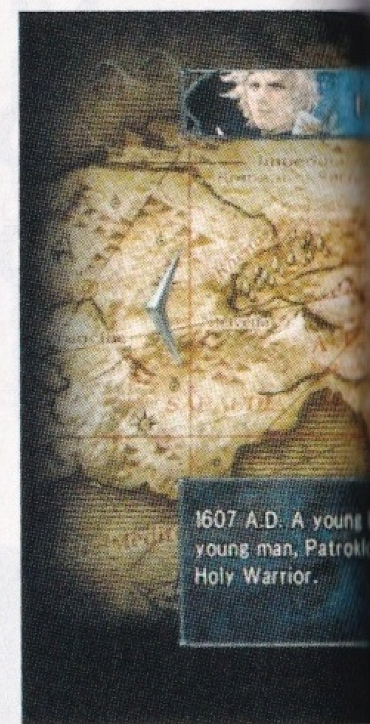
W piątce wróci też szereg postaci znanych z poprzednich odsłon, zaś osoby chcące zwiększyć liczbę dostępnych wojowników tradycyjnie będą mogły to uczynić w trybie tworzenia bohatera. Oferuje on dwie opcje – pierwsza to możliwość przerobienia jednego z istniejących już modeli, druga polega na tworzeniu swojego wojownika od podstaw. Możliwości edycji jest mnóstwo, począwszy od wymiarów ciała, przez ubranie (albo rozebranie) zawodnika, po zmianę koloru poszczególnych elementów odzienia. Dzięki temu stworzenie postaci wyróżniającej się na tle innych nie stanowi najmniejszego problemu. Można nimi potem grać we wszystkie dostępne tryby, poza wspomnianym na początku Story.

Pierwszym z nich będzie klasyczne Arcade złożone z sześciu walk ze standardowymi (coraz trudniejszymi) przeciwnikami. Gracze lubiący zasiąść przed telewizorem, by rozegrać kilka niezobowiązujących pojedynków, chętnie sięgną też po Quick Battle, w którym walczy się ze sterowanymi przez AI zawodnikami udającymi prawdziwych graczy. Twórcy gry, stworzyli

Z GŁOWĄ W CHMURACH
Nowością w serii mają być ataki specjalne aktywowane po wypełnieniu odpowiedniego wskaźnika.







FILMOWA ATMOSFERA
Oprócz ekscytujących walk, Soul Calibur V będzie pełen filmowych wstawek zapoznających gracza z fabułą.





FEERIA BARW
Kolorowe rozbłyski towarzyszące walce to znak rozpoznawczy serii, który zachowany zostanie także w jej piątej części.



JAKI MISTRZ, TAKI UCZEŃ?
Natsu jest wyjątkowo podobna do swojej nauczycielki, Taki. Praktycznie identyczny styl walki oraz strój przypomina o dawnej bohaterce.



BIJ WŁOCHA
Seria Soul Calibur gościła w gronie swoich bohaterów postacie pochodzące z wielu innych uniwersów. Modę na takie przenikanie światów zapoczątkowała druga odsłona gry, która na każdej z platform docelowych oferowała innego bonusowego wojownika. W przypadku PS2 był to Heihachi z Tekkena, GameCube dostało Linka z Zeldy, a posiadacze Xboksów mogli zagrać Spawnem znanym z komiksów. Tradycja zostanie podtrzymana w piątej części, gdzie pojawi się Ezio Auditore da Firenze, florencki szlachcic znany fanom serii Assassin's Creed.

Zdecydowanie będzie to jedna z najładniejszych bijatyk na rynku

ogromną liczbę wirtualnych profili, które wyróżniają się nie tylko strojem, w jaki odziana jest przypisana do nich postać, ale co najważniejsze – stylem walki. Czasem trafi się na przeciwnika o defensywnym podejściu, innym razem jest to ryzykant stawiający na atak. Zróżnicowanie, jakie oferuje ten tryb, pozwoli graczom na lepsze przygotowanie się do wkroczenia w rozgrywkę wieloosobową. W sieci zagramy z kolegą przy jednej konsoli lub w trybie online, gdzie zmierzymy się z oponentami z całego świata – warto więc ćwiczyć. Nie zapomniano również o umieszczeniu w grze treningu (Training Mode) pozwalającego na opanowanie w spokoju bardziej skomplikowanych ciosów. Co ważne – tryb ten zawiera opcję podglądu kombinacji wykonywanych przez konsolę, co ułatwia zorientowanie się w timingu, jakiego wymaga wyprowadzenie danego ciosu czy odpowiedź na atak rywala.

Ostatni tryb gry, Legendary Souls, wciąż stanowi dla nas tajemnicę – będzie dostępny dopiero w finalnej wersji gry, jednak z jego opisu w menu wynika, że polega na walce z przeciwnikami sterowanymi przez konsolę, na bardzo wysokim poziomie trudności. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że podobny efekt da się otrzymać w trybie Arcade, za Legendary Souls może kryć się coś więcej...

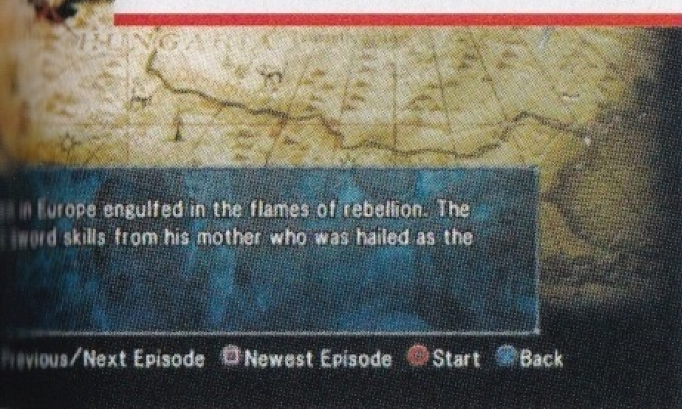
Sam system walki nie uległ dużym zmianom względem poprzedniej części. Istotną nowością jest wprowadzenie pasków „specjali", czyli rozwiązania znanego chociażby z recenzowanego w poprzednim numerze Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Po napełnieniu tego wskaźnika (np. poprzez atakowanie przeciwnika), dzięki specjalnym kombinacjom gracz może wyprowadzić wyjątkowo mocny, trudny do uniknięcia cios. Ponadto walki podzielone są na trzy rundy, zamiast na dwie. Czuć też dość wyraźne zwiększenie poziomu trudności gry względem poprzednich odsłon serii – to jednak może być tylko przypadłością wersji testowej.

60 ciosów na sekundę

Już na tym etapie na wyróżnienie zasługuje oprawa graficzna Soul Calibur V. Jaskrawe kolory praktycznie wylewają się z ekranu, a płynna animacja pokazuje, jak powinny się „poruszać" wszystkie gry wydawane na konsole. Rozbłyski i inne efekty świetlne towarzyszące wymachiwaniu bronią wprawdzie nie nadają rozgrywce realizmu, ale wyglądają efektownie i utrzymują specyficzny dla serii klimat. Zdecydowanie będzie to jedna z najładniejszych bijatyk na obecną generację konsol. Nie mam zastrzeżeń również do jej udźwiękowienia, a dość ciekawą rzeczą jest możliwość zmiany towarzyszących walce odgłosów na bardziej realistyczne lub mocniej przerysowane. Służy do tego specjalna opcja w menu gry oferująca siedem stopni regulacji. Różnice są subtelne, jednak wprawne ucho szybko je wychwyci.

Europejska premiera będzie miała miejsce trzeciego lutego, więc na ostateczne szlify zostało jeszcze trochę czasu. Po kilku godzinach spędzonych z wczesną wersją gry, muszę z pełnym przekonaniem napisać, że mimo naszych wcześniejszych obaw Soul Calibur V zapowiada się obiecująco.

ŚREDNIOWIECZNA EUROPA
Wątek fabularny będzie się toczył w XVII-wiecznej Europie, a zadaniem bohatera, Patroklosa, będzie odszukanie starszej siostry.



Soul Calibur V zapowiada się na najlepszą odsłonę serii. Ultrapłynna grafika, duża liczba wojowników i sprawdzony system walki przyciągną fanów gatunku na długo.

PROGNOZA PLAY BOX





ŻYCIE OSTRE JAK MACZETA
Naboje to rzadko spotykany rarytas, większość „kłopotów" będzie więc trzeba rozwiązywać bronią białą.



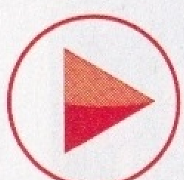
RĘCE DO GÓRY
Do spacyfikowania wrogów wystarczy czasem nienabity pistolet, choć trafią się i tacy, którzy na machanie bronią odpowiedzą ogniem.

PREMIERA I KWARTAŁ 2012
Walka o życie w świecie, gdzie butelka wody cenniejsza jest od złota.

I Am Alive

Jeszcze żyje: Michał Bartczak

Twórcy: Ubisoft Shanghai
Wydawca: Ubisoft
Platformy: PS3, X360
Data premiery: I kwartał 2012
Internet: www.iamalivegame.com



GROWY KATAKLIZM
I Am Alive to nie pierwsza konsolowa gra, której akcja toczy się w zrujnowanym przez kataklizmy świecie. Słynne są trzy części Zettai Zetsumei Toshi, z czego dwie pierwsze (Disaster Report oraz Raw Danger) ukazały się na PlayStation 2 także w Europie. Twórcy planowali wydanie czwartej części gry na PlayStation 3, jednak w obliczu zeszłorocznego trzęsienia ziemi w Kraju Samurajów powstająca już jakiś czas gra została skreślona z planów wydawniczych. Podobny klimat ma mieć The Last of Us (patrz str. 62).

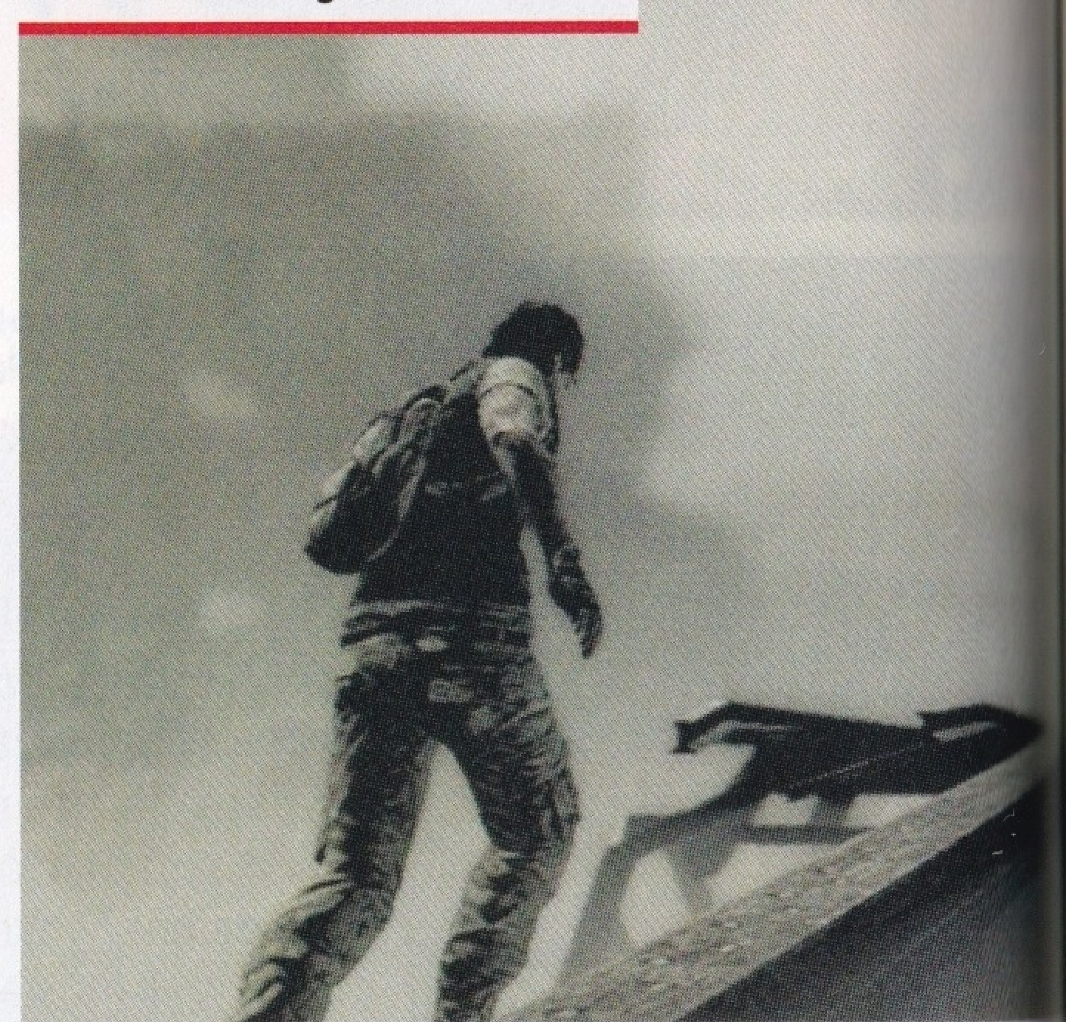
Premiera zapowiedzianej cztery lata temu gry I Am Alive przez długi czas stała pod znakiem zapytania. W mediach pojawiały się szczątkowe informacje na jej temat, spekulowano o zawieszeniu prac, jednak pod koniec ubiegłego roku Ubisoft poinformował, że tytuł ten jednak wyjdzie. Że istnieje, mogliśmy przekonać się już naocznie – do naszej redakcji dotarła bowiem jego grywalna wersja.

Akcja I Am Alive rozgrywa się rok po kataklizmie, który dotknął całą kulę ziemską, doprowadzając do wyginięcia większej części gatunku ludzkiego. Główny bohater wraca do rodzinnego miasta (Haventon City), aby odszukać żonę i córkę – osiągnięcie tego celu nie będzie jednak łatwe. Mimo katastrofy, która powinna zjednoczyć mieszkańców, większość spotykanych osób ma wrogie nastawienie. Część po prostu broni swojego terytorium, inni zabijają dla zabawy bądź korzyści. Postapokaliptyczny świat rządzi się jednym prawem, a jest nim odrzucenie wszelkich moralnych zasad. Czy w takim miejscu da się przetrwać, będąc wyposażonym w butelkę wody i pistolet bez amunicji?

Jak się okazuje – jest to możliwe. Wystarczy odpowiednio ocenić sytuację i radzić sobie przy pomocy tego, co uda się znaleźć. I Am Alive to bowiem gra w przetrwanie – wszystkie mechanizmy rozgrywki skonstruowano tak, by zmusić gracza do kombinowania, jak najlepiej wykorzystać swoje ograniczone zasoby. Wiele z tych rozwiązań to rzeczy w grach rzadko spotykane – np. używanie nienaładowanej broni. Bohater napadnięty przez dzierżącego maczetę napastnika może wymierzyć w niego z pistoletu, co zmusi wroga do odrzucenia broni (którą da się podnieść). Wśród zahartowanych mieszkańców Haventon trudno jednak o tchórzy, czasem więc trzeba radzić sobie inaczej. Każdy zdobyty nabój jest tutaj na wagę złota, więc przy eliminowaniu przeciwników należy ruszyć szarymi komórkami. W sytuacji, gdy posiadamy jeden pocisk, a stoi przed nami trzech wrogów, których nie przestraszy machanie bronią, można zastrzelić lidera, po czym zmusić resztę gangu do poddania się. Większość twardzieli mięknie, gdy zobaczy mózg kolegi na pobliskiej ścianie. Gorzej, gdy zwlekamy ze strzałem – wtedy towarzystwo zaczyna żartować, że pewnie nie mamy amunicji i przystępuje do ataku. Przetestowałem inteligencję przeciwników, celując w jednego z nich nienabitą bronią i wciskając przycisk strzału – momentalnie zauważył, że tylko go straszę i natychmiast rzucił się na mnie. Zachowania ocalałych naprawdę robią wrażenie – także tych nastawionych nie całkiem wrogo. Czasem bowiem spotykamy ludzi potrzebujących pomocy, a przy tak skonstruowanej rozgrywce podzielenie się zapasem apteczek jest prawdziwym testem na bohaterstwo.

Drugim, równie groźnym co ludzie przeciwnikiem jest otaczający nas świat. Burze piaskowe, trzęsienia ziemi czy zawalające się budynki to tutaj codzienność. Bohater walczy nie tylko ze środowiskiem, ale też z własnym organizmem. W I Am Alive zmniejszający się podczas wysiłku wskaźnik wytrzymałości jest tak samo ważny jak pasek zdrowia. Lwia część gry polega na wspinaniu

MGŁĘ, WIDZĘ MGŁĘ!
Rozmaite efekty budują klimat, ale główny ich cel to ukrycie niedoskonałości grafiki.



JESZCZE TROCHĘ
Stale zmniejszający się pasek wytrzymałości jest jednym z największych przeciwników gracza. Podczas wspinania się na kilkudziesięciopiętrowy budynek może być niebezpiecznie.



Każdy zdobyty nabój jest na wagę złota, a opadnięcie z sił podczas wspinaczki zazwyczaj kończy się śmiercią



ŚPIESZMY SIĘ POMAGAĆ...
Oprócz degeneratów, których celem jest pozbawienie głównego bohatera życia, spotyka się postacie potrzebujące pomocy.



KONIEC ŚWIATA
Świat zniszczony przez tajemniczy kataklizm będzie scenerią dramatu tych, którym udało się przeżyć.

się po budynkach, a opadnięcie z sił w takiej sytuacji kończy się zazwyczaj śmiertelnym upadkiem. Działa tu dość ciekawy mechanizm: gdy wskaźnik się wyczerpie, mamy możliwość wciskania prawego triggera pada, aby wysilić się na wyrost. Kiedy jednak w ten sposób dotrzemy wreszcie w bezpieczne miejsce, wytrzymałość zregeneruje się tylko częściowo – pełnię sił odzyskujemy dopiero z pomocą różnych artykułów spożywczych, są one jednak rzadkim znaleziskiem.

Nietypowe podejście do rozgrywki czyni z I Am Alive ciekawą propozycję, jednak widać, że to produkcja niskobudżetowa (zawodzi szczególnie oprawa graficzna). Warto jednak pamiętać, że gra ta będzie rozprowadzana w dystrybucji cyfrowej, a więc i w niższej cenie.

Mroczny, wręcz przygnębiający klimat i zasługujące na brawa interakcje między postaciami (świetna sztuczna inteligencja!) to wystarczające powody, by choć sprawdzić, jak gra się w I Am Alive.

PROGNOZA PLAY BOX



Gracze na to czekają

Lista powstała m.in. w oparciu o zamówienia przedpremierowe w sklepie **gram.pl**

1


Mass Effect 3
Spektakularny finał space opery od studia BioWare. Zamawiając grę na sklep.gram.pl, dostajemy komiks, więcej (m.in. artbook i DLC) znajdziemy w Edycji Kolekcjonerskiej.

Data premiery: 6 marca 2012
Cena: 199,90 zł (PS3, X360), 259,90 zł (Edycja Kolekcjonerska)

2


Max Payne 3
Nowe przygody podstarzałego alkoholika, eksgliny z Nowego Jorku przeniosą się do słonecznej Brazylii, gdzie zostanie on ochroniarzem bogatego biznesmena.

Data premiery: marzec 2012
Cena: 219,90 zł (PS3, X360)

3


Kingdoms of Amalur: Reckoning
Bardzo obiecujące połączenie baśniowego (ale mroczniejszego niż w Fable) świata fantasy z efektownym systemem walki od głównego projektanta m.in. Obliviona.

Data premiery: 10 lutego 2012
Cena: 199,90 zł (PS3, X360)

4


Grand Theft Auto V
Nie wiemy jeszcze dokładnie jakie i kiedy, ale Grand Theft Auto V na pewno w przyszłym roku trafi do sklepów. To może być największa gra przyszłego roku!

Data premiery: 2012
Cena: 219,90 zł (PS3, X360)

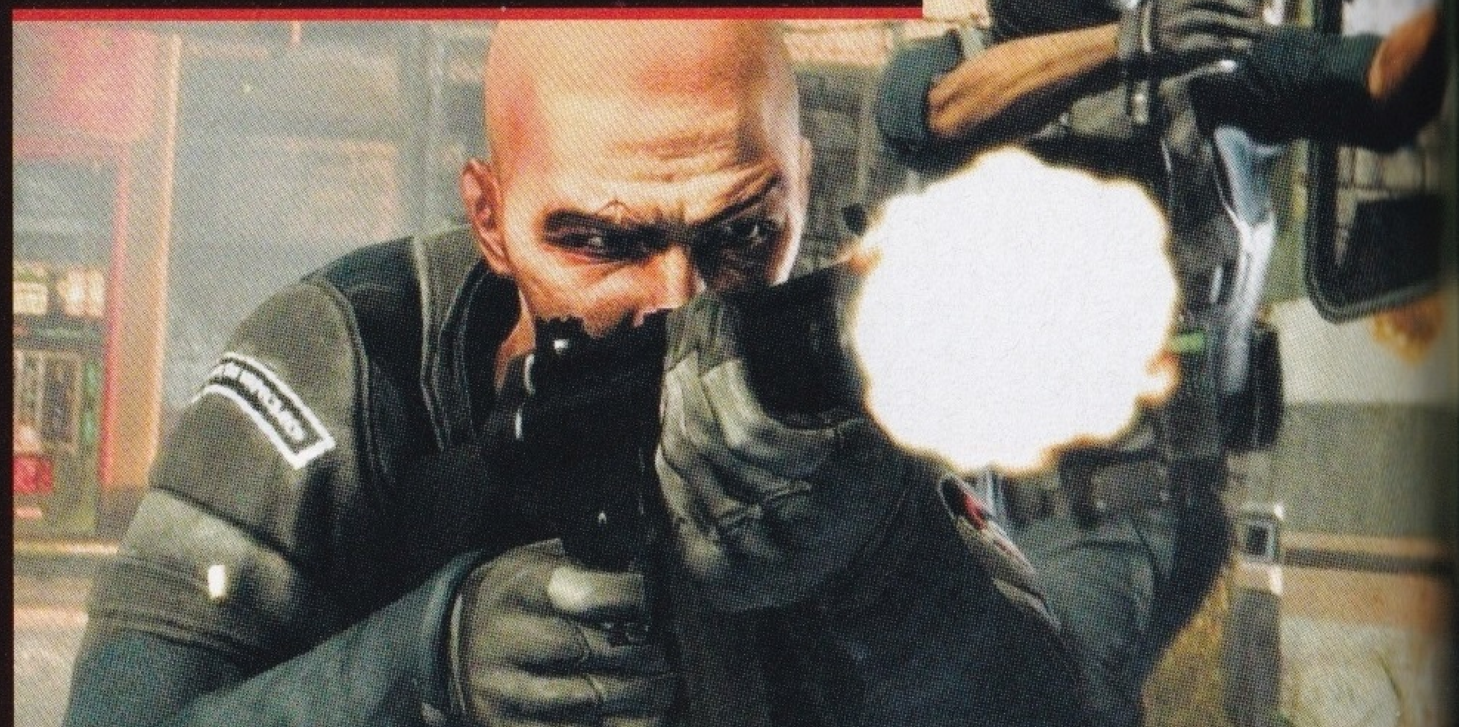
5


Syndicate
Chociaż nowe Syndicate niewiele będzie miało wspólnego z komputerowym oryginałem z 1996 roku, to zapowiada się na pełną porywającej akcji cyberpunkową strzelankę.

Data premiery: 24 lutego 2012
Cena: 199,90 zł (PS3, X360)

PREMIERA MARZEC 2012
Wielkiemu powrotowi eksgliny towarzyszyć będzie multiplayer z prawdziwego zdarzenia!

GDZIE JEST MAX?
Na potrzeby gry w sieci każdy stworzy swoją postać – bandytę, który z innymi kryminalistami zawalczy o dominację w mieście.





SIECIOWY BULLET-TIME
W multiplayerze Maksa Payne'a 3 skorzystamy ze spowolnienia czasu. Bullet-time zadziała tylko w zasięgu wzroku gracza, twórcy muszą zaś zadbać, aby jego wprowadzenie nie sprawiło, że rozgrywka będzie źle wyważona – nierówna lub po prostu nudna.

Max Payne 3

Marcin Traczyk w sieci przeciwbólowych środków

Gry Rockstara można kochać za wiele – grafikę, klimat, fabułę, postacie, rozgrywkę czy swobodę poruszania się po mieście w GTA lub prerii w Red Dead Redemption. Niewiele osób wymienia w tym gronie multiplayer, bo chociaż ten obecny był w ostatnich produkcjach studia i stał na niezłym poziomie, to nie potrafił zaskoczyć graczy czymś specjalnie nowym. Inaczej ma być w Max Payne 3.

Na przeznaczonych dla 16 graczy mapach sieciowych nie pokierujemy klonami Maksa, ale wcielimy się w zupełnie inną, najprawdopodobniej częściowo stworzoną przez siebie postać. Główną atrakcją multiplayera ma być tryb Gang Wars. Twórcy obiecują, że rozgrywka w nim będzie miała luźny związek z fabułą części singlowej, jak również opowie własne historie przedstawiane m.in. za pomocą plansz komiksowych oraz monologów Maksa.

Wszystkie te wydarzenia, a wraz z nimi warunki zwycięstwa, mają być generowane losowo, tak aby zaskakiwać graczy i zachęcać do jak najdłuższej zabawy. W pierwszej rundzie rozgrywki sieciowej możemy dla przykładu wziąć udział w napadzie na transport narkotyków, zwycięży zaś ten gang, który przechwyci i dostarczy do swojej kryjówki więcej paczek z białym proszkiem. Po zwycięstwie jednej ze stron zmienią się zasady i np. rozpocznie się polowanie na gracza z największą liczbą zabitych na koncie, za którego głowę wyznaczono nagrodę. Innym razem rozpęta się wojna o terytoria kontrolowane przez konkurencyjne gangi, niedawni triumfatorzy zaś będą musieli rozbrajać bomby podkładane przez konkurencję na ich nowych włościach.

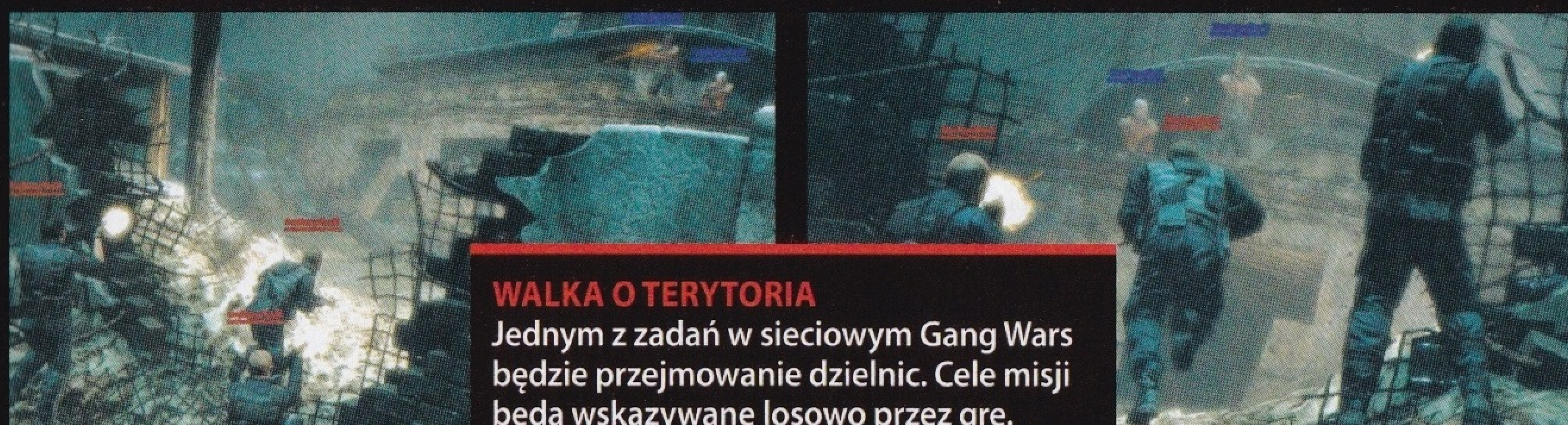
Podczas zabawy nasza postać będzie zdobywała punkty doświadczenia, a awansując na kolejne poziomy, odblokujemy tzw. dopalacze (Bursts). W przeciwieństwie do innych gier nie znajdziemy wśród nich skrzyń z amunicją czy wezwania nalotu bombowego. Zamiast tego pojawi się chociażby Paranoja, która sprawi, że będący w pobliżu oponenci zobaczą swoich towarzyszy jako przeciwników. Inny dopalacz zmodyfikuje naszego taga, pozornie przypisując do wrogiej drużyny – z łatwością wyeliminujemy wtedy jej członków, ale w międzyczasie narażeni będziemy na kule towarzyszy.

Twórcy: Rockstar Games
Wydawca: Cenega
Platformy: PS3, X360
Data premiery: marzec 2012
Internet: www.rockstargames.com/maxpayne3



MAX JAK ŻYWY

Fanów serii powinien ucieszyć fakt, że w rolę cierpiącego na depresję i alkoholizm eksgliniarza, ponownie wcieli się James McCaffrey, który podkładał głos w pierwszych dwóch częściach gry. Pierwotnie twórcy szukali jednak innego aktora – przede wszystkim starszego, tak aby „użyczył" odtwarzanej postaci także swojej twarzy oraz wziął udział w nagraniach motion capture dla niej. Na szczęście okazało się, że w międzyczasie McCaffrey odpowiednio się postarzał...



WALKA O TERYTORIA
Jednym z zadań w sieciowym Gang Wars będzie przejmowanie dzielnic. Cele misji będą wskazywane losowo przez grę.



CENNY ŁADUNEK
Misja wymagająca od gracza przechwycenia i dostarczenia do bazy ładunku narkotyków to wariacja typowego Capture the Flag.

Najciekawiej w multi Maksa Payne'a zapowiada się jednak obecność znaku firmowego serii, czyli bullet-time'u. Jak dotąd żadnej grze nie udało się pogodzić spowolnienia czasu z dynamiczną zabawą kilkunastu osób przez sieć, producenci gry twierdzą jednak, że znaleźli odpowiednie rozwiązanie. Bullet-time ma być ściśle powiązany z ustawieniem kamery gracza, który go aktywuje – wszyscy będący w zasięgu jego wirtualnego wzroku złapani zostaną w „bańkę", a ich ruchy spowolnione. Sytuacja ta może przy okazji stwarzać okazję do łatwych łowów graczom będącym w pobliżu, ale nieobjętych działaniem użytej przez kogoś umiejętności – przed Rockstarem trudne zadanie odpowiedniego wyważenia tego elementu rozgrywki.

Z ostatnich wywiadów udzielanych przez twórców dowiedzieliśmy się też o najważniejszych zmianach wprowadzonych w działaniu bullet-time'u w kampanii singlowej. Przede wszystkim łatwiejsze będzie regenerowanie tej zdolności, dzięki czemu częściej z niej skorzystamy – odpowiedni pasek naładujemy, m.in. zaliczając headshoty. Spowolnienie czasu włączy się też automatycznie, gdy poziom zdrowia Maksa będzie bliski zeru. Jeśli w sytuacji takiej uda nam się uniknąć śmiertelnej kuli i zabić strzelca, to błyskawicznie odnowimy znaczną część zdrowia bohatera – pod warunkiem jednak, że w jego kieszeni będzie przynajmniej jedno opakowanie środków przeciwbólowych, które w grze pełnić będą rolę apteczek. Zmiany te mają sprawić, że Max Payne 3 odróżni się od innych gier akcji, które w ostatnich latach korzystały z rozwiązania dawno temu wprowadzonego przez serię. Stary-nowy bullet-time odpalimy już w marcu.

PREMIERA 2012/2013
Poruszająca wyprawa do świata, którym rządzą... grzyby?

THE LAST OF US

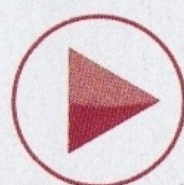
Gra na emocjach:
Tymon Smektała





AMERYKAŃSKI SEN
Akcja gry zabierze dwójkę bohaterów w wyprawę przez dużą część Stanów Zjednoczonych, w trakcie której spotkają zarówno wrogo nastawionych ocalałych, jak i dzikie zwierzęta. Wszystko w scenografii cywilizacji, która ulega zagładzie.





The Last of Us, przeznaczona na konsolę PlayStation 3 produkcja ujawniona na gali wręczenia nagród VGA, to więcej niż tylko nowe dzieło twórców serii Uncharted. To także coś na kształt deklaracji: „oto tytuł, który zmieni branżę gier". Jak, po co i czy rzeczywiście ma na to szansę?

O potrzebie zmiany mówi się już od dawna – na forach internetowych poświęconych grom nietrudno trafić na głosy „oburzonych", którzy narzekają na współczesne produkcje. Często wspominają o tym również sami twórcy (choć trzeba przyznać, że jeszcze nie wszyscy), wprost mówiąc o tym, że kolejne wysokobudżetowe hity sprawiają wrażenie, jakby powstały na kserokopiarce, a większości z nich brakuje czegokolwiek, co budziłoby namiastkę autentycznych emocji. Rzadko jednak słyszy się te słowa wypowiedziane tak dosadnie i tak otwarcie, jak miało to miejsce w siedzibie studia Naughty Dog, gdy zapytany przeze mnie o ambicje związane z The Last of Us, jeden z projektantów tego tytułu, Neilem Druckmann, odpowiedział: *Chcemy coś powiedzieć i opowiedzieć. Chcemy pokazać jakąś prawdę o człowieku, o ludziach. Nikt tego wcześniej nie zrobił, więc wygląda na to, że chcemy też przy okazji zmienić pieprzoną branżę gier*. Mocne słowa. Trafione?

Plany ekipy Naughty Dog – a przynajmniej tej jej części, która pracuje nad The Last of Us, bo niektórzy członkowie studia będą zajmowali się jeszcze czymś innym i zdaje się, że niekoniecznie musi to być Uncharted 4 – zbiegają się w czasie z innym problemem, który staje się coraz poważniejszy dla graczy, producentów gier i ich wydawców. Tak jak potrzebujemy ciekawszych historii, które potrafią wywołać w nas uczucia równie mocne i równie zróżnicowane jak np. filmy czy książki, tak samo zaczynamy dostrzegać, że obecna generacja platform do gier zdaje się starzeć i odbiega pod względem technologicznym od zaawansowanych komputerów PC (z którymi jednak jest szereg innych problemów). To także z tego względu wiele gier wygląda podobnie jak ich poprzedniczki – oparte są na tych samych silnikach graficznych, korzystają z tych samych efektów itd.

Mogłoby się więc wydawać, że nowa generacja konsol rozwiąże jednocześnie oba problemy: będzie sprzętową rewolucją, a jednocześnie wniesie świeżość do gier. Tyle tylko, że sprawa nie jest taka prosta. Opracowanie, produkcja i promocja nowej konsoli niesie za sobą gigantyczne koszty, które trudno nawet sensownie oszacować (choć wiemy, że np. w przypadku pierwszej znaczącej konsoli – Atari 2600 z 1977 roku – wynosiły one 100 milionów dolarów). Inwestycja ta szybko się nie zwróci, bowiem trudno będzie w dzisiejszych czasach w krótkim czasie zbudować rozsądną bazę użytkowników takiego sprzętu, by wydawane na niego gry sprzedawały się w nakładach pozwalających pokryć koszty ich produkcji (budżet hitu z PS3 czy X360 to dziś około 20 milionów dolarów). Nikomu tak naprawdę nie śpieszy się więc do nowej generacji, ale Druckmann przekonuje, że i tak nie jest ona potrzebna. Dużo sensowniejsza byłaby jego zdaniem zmiana podejścia do procesu produkcji gier, a nową jakość da się osiągnąć, właśnie stawiając na emocje, a nie na większą liczbę broni czy bardziej przerażających przeciwników. I PlayStation 3 – tę platformę zna, bo studio, w którym pracuje, związane jest z Sony od 15 lat – ma wystarczający zapas mocy i możliwości, by sobie z tymi emocjami poradzić. *PS3 pozwala na wygenerowanie postaci o odpowiedniej jakości i szczegółowości, odpowiednim realizmie animacji, by gracze byli w stanie zobaczyć w nich ludzi* – dodaje.

Wszystko to wpłynęło na sposób, w jaki The Last of Us zostało zaprezentowane. Muszę przyznać, że chociaż uczestniczyłem już w setkach podobnych pokazów, ten był wyjątkowy. Wstępem do niego była prezentacja zwiastuna gry podczas gali Video Game Awards (jest dostępny pod adresem bit.ly/sVplVx). Nie przez przypadek otwierała go plansza z napisem informującym o tym, że całość została wygenerowana na PS3 – zwykle po takiej zapowiedzi pokazywany jest fragment rozgrywki, tym razem jednak zobaczyliśmy coś, co właściwie mogłoby być urywkiem filmu. Dwoje bohaterów – starszy mężczyzna i nastolatka – przeszukuje opuszczony budynek. On wdaje się w brutalną bójkę z jakimś innym facetem i pozbawia go przytomności, ona znajduje przy leżącym kilka łusek i dwa pełne naboje, co z satysfakcją komentuje. Nagle oboje słyszą jakiś hałas. Ktoś szybko biegnie w ich kierunku. Chowają się więc za framugą, a on odbezpiecza pistolet – szczęknięcie mechanizmu broni jest zbyt głośne, co odbija się grymasem na jego twarzy. Ten dźwięk przyciąga jednego z nowych napastników, który z krzykiem rzuca się na nich. Okazuje się, że to przerażająco zmutowana postać, z czymś na kształt grzyba w miejscu głowy. Ona wbija mu w plecy nóż, on strzela z pistoletu. Cięcie. Chwilę potem oboje biegną korytarzem w stronę drzwi wyjściowych. W głośnikach rozbrzmiewa muzyka w stylu ścieżek dźwiękowych do

JESZCZE WIĘCEJ AKCJI
Choć trailer The Last of Us (i to, co pokazano na pierwszej prezentacji) może się wydawać „przegadany", ekipa Naughty Dog uspokaja: to będzie gra akcji.



STRZEŻ SIĘ MACZUŻNIKA!

Wstępem do prezentacji The Last of Us na gali VGA było wypuszczenie do sieci teasera (można go zobaczyć tutaj: bit.ly/c1y5Ti) zawierającego fragment programu BBC o maczużniku (*cordyceps*), pasożytniczym grzybie, który atakuje różne gatunki owadów, zabijając dużą część zakażonej populacji i zmieniając zachowanie osobników, w których zalęgną się zarodniki. Zarażona np. mrówka wspina się na łodygę rośliny rosnącej nad mrowiskiem, zakleszcza na jej szczycie i umiera – szypułka grzyba wyrasta potem z jej głowy i korzystając z wysokości, rozsiewa zarodniki na większym obszarze. W rzeczywistości maczużniki atakują tylko owady i inne grzyby, nie są znane przypadki, by w podobny sposób atakowały inne grupy zwierząt. Ciekawostką jest to, że maczużniki znajdują zastosowanie w medycynie alternatywnej – sproszkowana grzybnia maczużnika chińskiego służy jako środek wzmacniający odporność.

BÓJ SIĘ GRZYBA
Ofiary grzyba – „zombi" The Last of Us – całkiem celowo zostały pokazane już w pierwszym zwiastunie. Ekipa Naughty Dog chce, by gracze się na nie napatrzyli i... przestali nimi ekscytować. To nie one są tu najważniejsze!

JAK OJCIEC I CÓRKA
Relacja między Joelem i Ellie ma być główną treścią The Last of Us. To między nimi dziać się będą rzeczy ważniejsze niż walka z „zombi".

DOJRZAŁA CZTERNASTKA
Choć Ellie w grze ma 14 lat, wciela się w nią aktorka dwukrotnie starsza. Twórcy twierdzą jednak, że tylko taka osoba potrafi zagrać dziewczynkę dojrzewającą w czasach apokalipsy.

najlepszych produkcji filmowym, co nadal rzadko zdarza się w grach. *Tak wygląda nasze życie. To codzienna walka o przetrwanie* – mówi. Całość kończy ujęcie, na którym widać opuszczone, porośnięte gęstwiną miasto. O co w tym chodzi?

Miałem nadzieję, że wszystko wyjaśni się podczas zaplanowanej dwa dni później wizyty w studiu Naughty Dog. Tam jednak, zamiast prezentacji właściwej rozgrywki czy statystyk mówiących o liczbie poziomów, broni i przeciwników, dziennikarzy przywitali... aktorzy wcielający się w główne role: Ashley Johnson oraz Troy Baker (specjalista od podkładania głosów, był m.in. Two-Face'em w Batman: Arkham City i domyślnym głosem bohatera w Saints Row: The Third, wkrótce zagra zaś Bookera DeWitta w Bioshock: Infinite). Jak tłumaczy Druckmann: *To kolejny z grzechów branży – nauczyliśmy się koncentrować na ilości, a nie jakości. To dlatego nie przywiązujemy wagi do postaci, ważniejsze są monstra i potworności. A powinno być na odwrót.* I dodaje: *Te mocne, brutalne sceny, to coś, co już potrafimy robić, ale rzadko kiedy udaje się nam przekazać coś innego. Kiedy czytam w recenzjach, że taka czy inna gra ma fantastyczny scenariusz, naprawdę jestem załamany, bo to zwykle te same historie opowiedziane w taki sam sposób. A my tak ciężko pracujemy nad naszą fabułą – robimy wszystko, by coś znaczyła i była wiarygodna. Nasi aktorzy są ważną częścią tego procesu i staramy się ich jak najbardziej zaangażować. Mam nadzieję, że branża dostrzeże nasze starania i podąży tą samą drogą.*

Że ma to sens, mogłem przekonać się, porównując efekt finalny – zwiastun z gali VGA – z pokazanymi mi w studiu Naughty Dog wcześniejszymi jego wersjami: pierwszą, przygotowaną jeszcze bez aktorów (przy wykorzystaniu m.in. modeli postaci z Uncharted 2) i drugą, nagraną przy pierwszym podejściu, tylko na bazie wstępnego scenariusza, nim prace nad postaciami zaczęły się na dobre. Z każdą kolejną odsłoną zwiastun nabierał siły wyrazu, w czym duży był również udział aktorów. Widać, jak coraz bardziej zżywali się ze swoimi postaciami, a jak ujawnia Druckmann, finalna wersja trailera (podobnie jak i fabuła całej gry) to efekt pracy zarówno scenarzystów, jak i aktorów, który sugerowali wiele zmian w zachowaniu i reakcjach kreowanych przez siebie postaci. Ashley Johnson zdradza, że w pierwszej wersji historii jej postać bardzo dużo mówiła, niemal cały czas trajkotała, ona natomiast zasugerowała, by wyciąć część dialogów, a pewne emocje oddać mową ciała (co umożliwia gwarantowana przez PS3 „szczegółowość", o której mówił Druckmann). W zwiastunie pokazanym na VGA nie pada wiele słów, bardzo dużo dzieje się natomiast w gestach i mimice bohaterów – i rzeczywiście wciąga to w wydarzenia przedstawiane na ekranie, a jednocześnie ułatwia zaangażowanie się w losy postaci, bowiem konieczność obserwowania ich reakcji w naturalny sposób koncentruje na nich uwagę. Efekt jest taki, że gdy w finałowej części trailera pojawia się muzyka – motyw skomponowany przez laureata Oskara, Gustavo Santaolallę, twórcę ścieżki dźwiękowej m.in. do filmów „Babel" i „Tajemnica Brokeback Mountain" – widza przechodzą dreszcze. Co zdarzy się dalej?

Tu, niestety, wkraczamy na obszar, który pozostaje wielką niewiadomą. Twórcy The Last of Us bardzo dużo mówią o potrzebie zmian w branżowym myśleniu o emocjach, o porywających kreacjach, nad którymi pracują Troy Baker i Ashley Johnson, mało natomiast opowiadają o samej grze. Wiemy, że dwójka bohaterów to Joel i Ellie – oboje trafili na siebie przypadkiem w świecie, który zwariował. Po ataku, jaki na ludzkość przypuścił pasożytniczy grzyb, większość przedstawicieli naszego gatunku została zarażona jego zarodnikami. To możliwe – przed ujawnieniem gry twórcy wypuścili do sieci fragment filmu telewizji BBC o podobnym grzybie dziesiątkującym populacje owadów (więcej w ramce na poprzedniej stronie). Ci, którzy przeżyli,

ERA BOHATERA

Na bohaterów gier zwracamy uwagę od początków tej formy rozrywki, ale rzadko kiedy myślimy o ich uczuciach, a jeszcze rzadziej próbujemy się naprawdę w nich wczuć. Pionierskie pod tym względem były produkcje z poprzednich generacji PlayStation – Final Fantasy VII z PSX, z jedną z najbardziej poruszających scen śmierci w historii gier, oraz Ico z PS2 (niedawno ukazała się jej reedycja w wersji HD), gdzie postać kierowana przez gracza musiała opiekować się bezbronną dziewczynką o imieniu Yorda. Przełomem była gra Heavy Rain (kolejna firmowana przez Sony i dostępna wyłącznie na PlayStation), która odbiegała od tradycyjnej produkcji zarówno formą, jak i sposobem, w jaki próbowała emocjonalnie angażować w przedstawione w niej wydarzenia. Oto inne tytuły należące do tej nowej fali „emocjonujących gier".

The Last Guardian

Emocje po japońsku: młody chłopiec zaprzyjaźnia się z potężnym smokiem, który przypomina nieco latającego stwora z „Niekończącej się opowieści". Tu wzruszenia i łzy są gwarantowane – za tytułem tym stoją twórcy Ico i Shadow of the Colossus, którzy doskonale wiedzą, jak wciągnąć graczy do stworzonego przez siebie świata, a następnie uderzyć w ich najczulszy punkt. Nawet jeśli robią to bez słów...



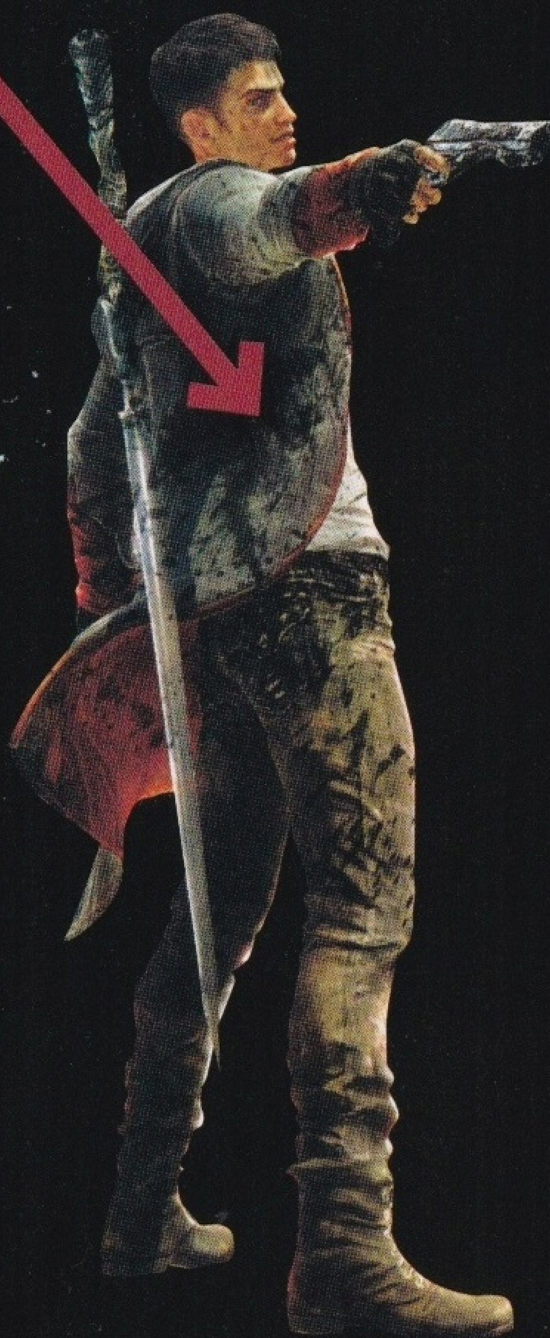
BioShock Infinite

Kto wie, czy właśnie Infinite nie będzie rywalizować z The Last of Us o tytuł tej „najbardziej emocjonalnej" gry 2012 roku. Oparta jest bowiem na podobnej konstrukcji fabularnej (detektyw Booker DeWitt – grany przez... Troya Bakera – musi zaopiekować się młodą kobietę, Elizabeth w pogrążonym w chaosie mieście unoszącym się w powietrzu). Twórcy tej gry również robią wszystko, by budzić uczucia – stosują m.in. szereg zabiegów, by gracz nigdy nie złapał Elizabeth na nienaturalnym zachowaniu. W żadnym momencie nie będzie ona przypominała, jak sami mówią, „manekina".



DMC

To może być czarny koń w kategorii „gier budzących uczucia" – DMC to nowa odsłona serii Devil May Cry, znanej dotąd raczej z bardzo zręcznościowej, szybkiej rozgrywki. Za tę produkcję odpowiada jednak studio Ninja Theory, które takimi tytułami jak Heavenly Sword i Enslaved udowodniło, że gry mogą służyć opowiadaniu głębszych, niebanalnych historii.



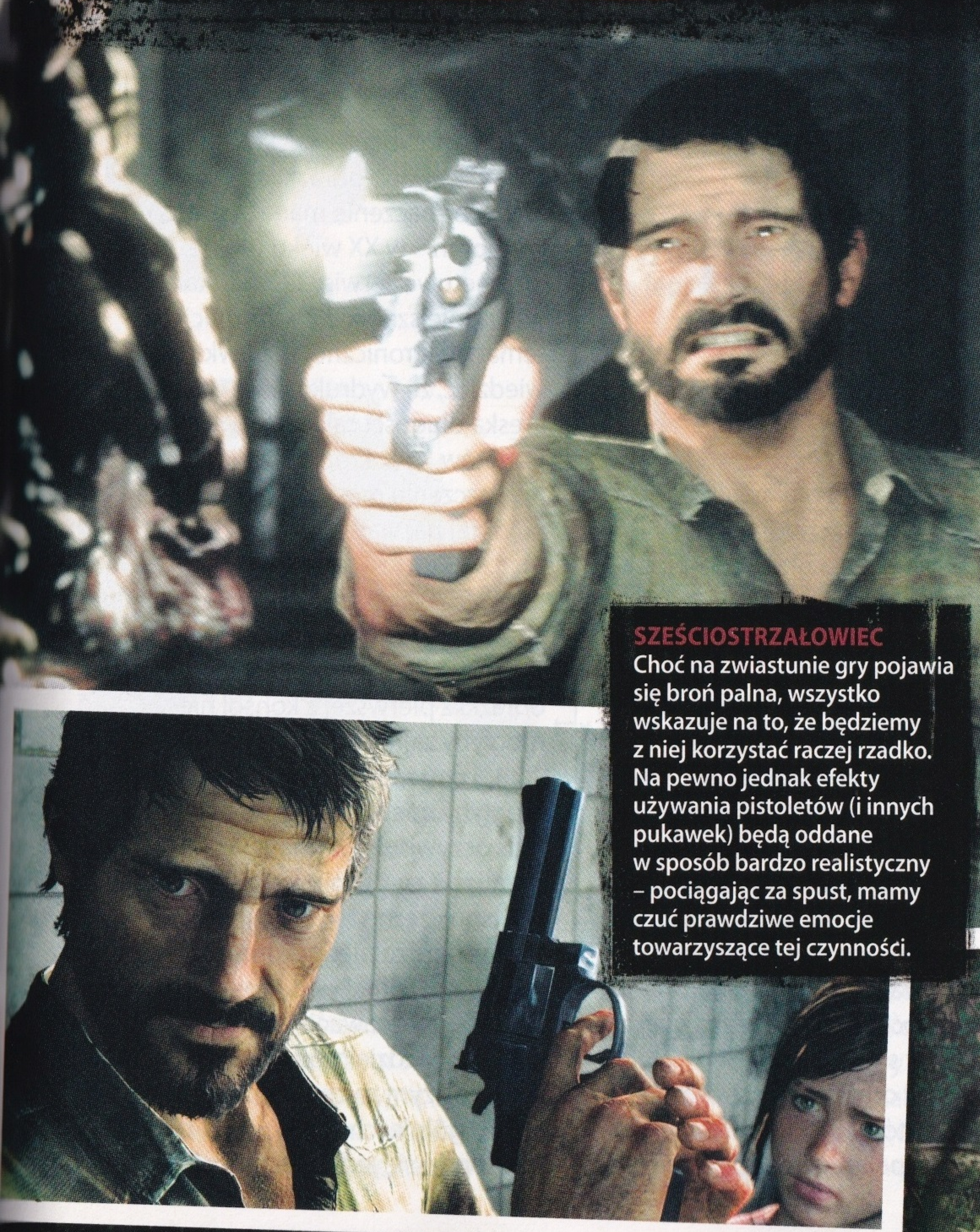
L.A. Noire

To miała być rewolucja – twórcy L.A. Noire opracowali nowatorską technikę pozwalającą bardzo wiernie odwzorować grę prawdziwych aktorów w wirtualnych postaciach widocznych na ekranie. Projektanci The Last of Us twierdzą jednak, że to ślepa uliczka: technika Motion Scan ma zbyt wiele ograniczeń (m.in. pozwala rejestrować wyłącznie mimikę twarzy, którą potem dokleja się do gorzej animowanych modeli) i wymaga zapisania zbyt wielu danych.



Alan Wake's American Nightmare

Alan Wake z Xboksa 360 był ciekawą próbą połączenia dynamicznej rozgrywki z nietypowym, dojrzałym i całkiem głębokim scenariuszem, który również mierzył się z problemami rzadko obecnymi w grach (siła literatury i procesu twórczego w ogóle). Mimo wysokich ocen, Alan Wake kiepsko się sprzedał, dlatego kontynuacja tego tytułu – Alan Wake's American Nightmare – idzie bardziej w stronę akcji. Kapitulacja? A może jednak Alan poruszy nas także po raz drugi?



SZEŚCIOSTRZAŁOWIEC
Choć na zwiastunie gry pojawia się broń palna, wszystko wskazuje na to, że będziemy z niej korzystać raczej rzadko. Na pewno jednak efekty używania pistoletów (i innych pukawek) będą oddane w sposób bardzo realistyczny – pociągając za spust, mamy czuć prawdziwe emocje towarzyszące tej czynności.

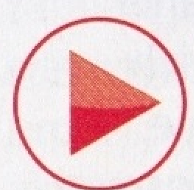
walczą o przetrwanie: w opuszczonych miastach poszukują nieskażonej żywności, amunicji i innych niezbędnych zasobów. Rywalizując o nie, walczą między sobą, ale największym zagrożeniem są zakażeni – grzyb potrafi bowiem zmieniać ich zachowanie. Ellie i Joela dzieli różnica wieku, która wystarczyłaby, by była ona jego córką. To daje ciekawe podłoże dla ich wzajemnych relacji, bowiem jak mówi Druckmann: *The Last of Us to właściwie historia miłosna. Może to brzmi zbyt słodko i może nie całkiem trafi do graczy, ale tak właśnie jest. Tyle tylko, że nie jest to normalna historia tego typu, raczej opowieść o miłości, jaką żywi ojciec do córki i na odwrót.*

Jak będzie się w to grać? To także tajemnica. Spytany o to Druckmann odpowiada, że The Last of Us będzie przygodową grą akcji, rozwinięciem gatunku, w którym Naughty Dog czuje się najlepiej. A więc nie coś w stylu Heavy Rain? *Nie, my takich gier nie robimy* – odpowiada. Czy będziemy kierować obiema postaciami? Głównym bohaterem będzie Joel i to nad nim kontrolę przejmą gracze. Ellie ma więc być towarzyszką kierowaną przez konsolę, ale nie będzie to bezradna dziewczynka, którą trzeba będzie zajmować się przez cały czas – to nie przypadek, że w materiałach graficznych towarzyszących ujawnieniu gry widać, jak stoi z karabinem snajperskim na plecach, a w zwiastunie bez zastanowienia umiejętnie korzysta z noża. Druckmann podpowiada, że w trailerze ukryto jeszcze więcej wskazówek na temat rozgrywki. Nie ma wątpliwości, że walczyć będziemy nie tylko z zakażonymi, ale i ze zwykłymi ludźmi, innymi ocalałymi. Na pewno pojawi się wątek przeszukiwania lokacji i zbierania zasobów – amunicja będzie wśród nich szczególnie cenna, skoro odnalezienie dwóch nabojów Ellie komentuje radosnym „Bingo!". Akcja gry toczyć się będzie w Stanach Zjednoczonych, ale szkice koncepcyjne udostępnione przez twórców (i wypowiedzi kilku przedstawicieli studia) wskazują, że lokacji będzie co najmniej kilka, a wśród nich pojawią się także okolice zasypane śniegiem, zupełnie inne w klimacie niż metropolia pokazana na zwiastunie. Kiedy? Tego też nie wiadomo, ale niemal na 100% w niedalekiej przyszłości, być może w okolicach 2026 roku (czternastoletnia Ellie mówi w zwiastunie, że nie zna innego świata i nie widziała ludzi chodzących swobodnie po ulicach miast). To może przynajmniej wiemy, kiedy gra się ukaże? Nie ma lekko – jedyny termin podawany przez twórców to koniec 2012 lub początek 2013 roku. A mimo to czujemy, że warto odliczać dni do premiery. „Pieprzona branża gier" czeka na zmiany!

Poprawiony w Photoshopie:
Tymon Smektała



Bullshot
czyli nie wierz obrazkom



Modelki w reklamie bielizny? Z powiększonym biustem. Hamburger z fast fooda? Z nienaturalnie soczystym kotletem. Gdziekolwiek nie spojrzymy, otaczają nas obrazy, które z rzeczywistością mają tak naprawdę niewiele wspólnego. Dlaczego więc możliwości, jakie daje Photoshop, nie miałyby być wykorzystane również w promocji gier? Są!

„Bullshot" to nazwa, jaką określamy obrazek z gry, który został spreparowany w odpowiedni sposób, aby nadać mu bardziej atrakcyjny wygląd. Pojęcie to wzięło się z gry słów: jest zbitką wyrazów screenshot, czyli „zrzut" ekranu złapany w trakcie rozgrywki przez odpowiednie oprogramowanie lub urządzenie, oraz „bullshit", który przetłumaczyć należy jako „bzdura" lub „ściema". Tak naprawdę większość obrazków z gier udostępnianych przez ich twórców i wydawców to właśnie bullshoty – grafiki obrobione w taki sposób, by zaprezentować grę, z której pochodzą, w lepszym świetle. Skąd się wzięły i jak je rozpoznać?

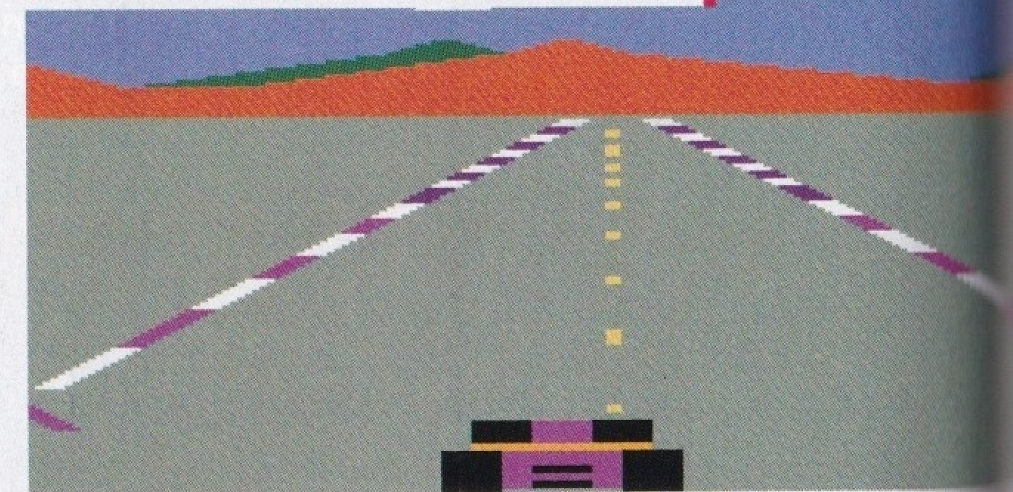
Historia „bullshotów" zaczęła się kilkanaście lat temu – pierwsze towarzyszyły zwykle premierom gier wydawanych na ośmiobitowe konsole, znanych wcześniej z automatów. W większości przypadków domowe edycje popularnych hitów były wyraźnie brzydsze od pierwowzorów, nie przeszkadzało to jednak wydawcom udostępniać mediom screenshotów z wersji oryginalnych, czym całkiem świadomie wprowadzali klientów w błąd. Naprawdę jednak zabawa w manipulowanie grafikami zaczęła się pod koniec XX wieku, wraz z wybuchem popularności pierwszej konsoli Sony – PlayStation.

Wtedy jednak twórcy gier mieli całkiem dobre i często przytaczane usprawiedliwienie dla grzebania przy grafikach: różnica w jakości między obrazem ściągniętym wprost z konsoli a tym, co gracze widzieli na swoich telewizorach, była ogromna. Wynikało to z faktu, że popularne wówczas kineskopy CRT (te wielkie i grube, o których powoli już zapominamy w czasach paneli Full HD), wygładzały krawędzie przedstawianych na ekranie obiektów 3D, a cały obraz był na nich lekko rozmazany, co powodowało, że gry prezentowały się bardziej naturalnie i „miękko". Choć zdarzały się redakcje, które tworzyły screenshoty, fotografując w odpowiedni sposób telewizor, na którym widoczna była gra, najbardziej popularną metodą ich uzyskiwania było w tamtych czasach było „wyciągnięcie" ich wprost z pamięci konsoli. W związku z tym pokazywały w 100%, jak niedoskonale prezentowała się grafika produkcji przeznaczonych na ówczesną generację platform do grania.

Drugim powodem, dla którego modyfikowano obrazki z gier, było rosnące znaczenie magazynów o nich piszących – w XX wieku to one, a nie internetowe serwisy i blogi, stanowiły najważniejsze źródło informacji na temat elektronicznej rozrywki. Warto wiedzieć, że wydrukowana w piśmie kreska długości cala składa się z 300 punktów (tzw. kropek), które w dużym uproszczeniu można (niestety trochę błędnie) nazwać pikselami. Tymczasem rozdzielczość, w jakiej pracowały gry na pierwsze PlayStation, wynosiła 256 na 244 piksele, a w przypadku PlayStation 2 wzrosła do 644 x 448. Oznacza to, że obrazki z pierwszej z konsol nie mogłyby zajmować w piśmie więcej niż 2 x 1,5 cm, z tej drugiej natomiast mogłyby mieć rozmiar około 5 x 3,5 cm. Dziś oczywiście nie ma to aż tak wielkiego znaczenia – choćby dlatego, że współczesne telewizory nie maskują już tak bardzo niedoskonałości konsolowej grafiki, a nowe platformy potrafią generować obraz o dużo większej rozdzielczości (choć wciąż za małej, o czym za chwilę). Twórcom gier, a szczególnie ich wydawcom, bullshoty spodobały się jednak tak bardzo, że



RETRO-BULLSHOT
Majstrowanie przy screenach ma długą tradycję – obrazki z ładniejszych wersji na automaty (powyżej) w czasach ośmiobitowców umieszczano na pudełkach gier na domowe konsole (poniżej).





MARIO NIGDY NIE KŁAMIE
Nintendo usuwa ze screenów wyłącznie elementy interfejsu, przez co obrazki z gier na Wii i 3DS-a są często rozpikselowane.

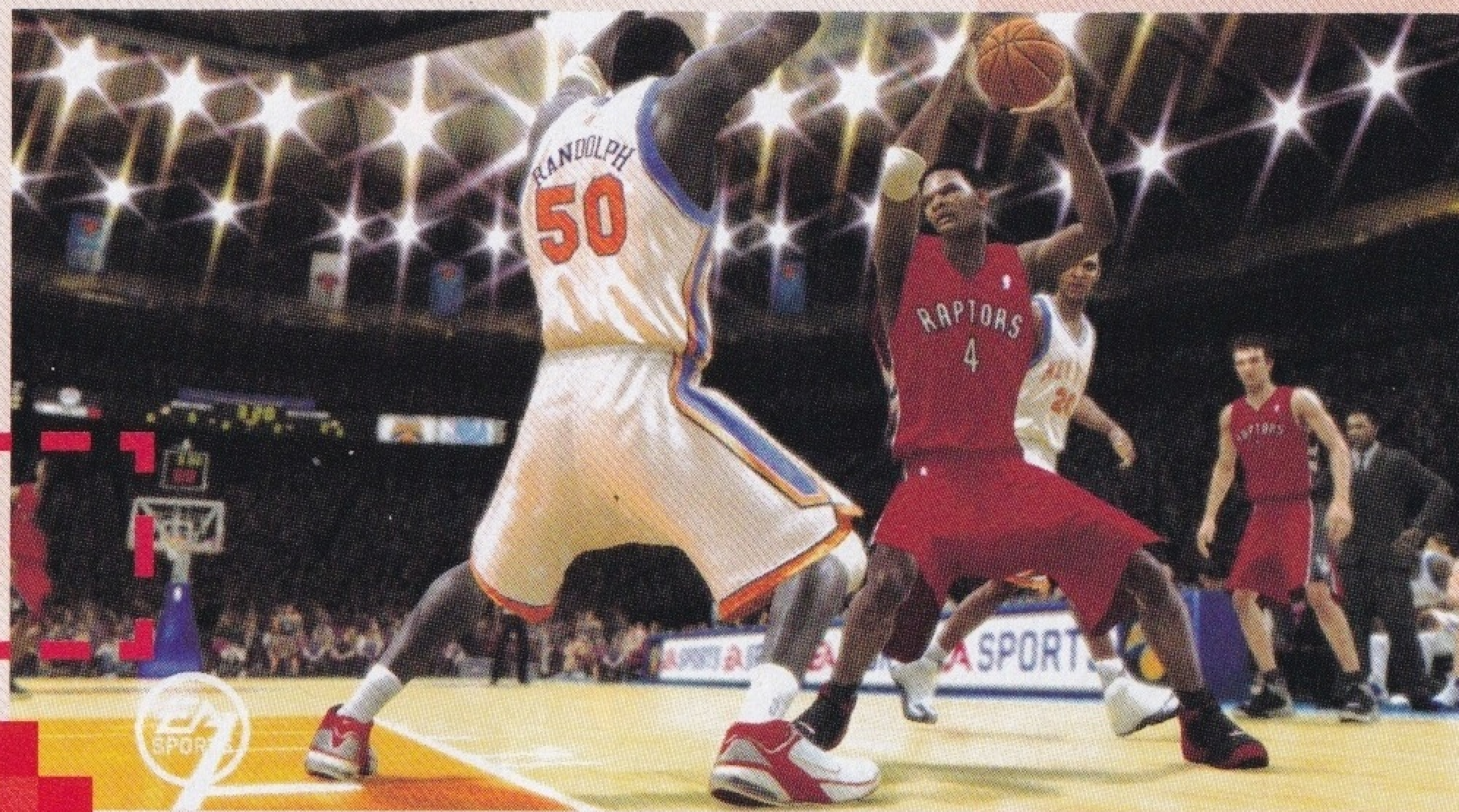
JEST AFERA!

Choć bullshoty są na tyle popularne, że gracze właściwie przyzwyczaili się już do ich istnienia, kilka razy zdarzało się, że materiały graficzne publikowane przez wydawców budziły sprzeciwy. Oto największe „bullshotowe" afery.



The Getaway

Pierwsza „współczesna" afera związana z bullshotami. W 2000 roku firma Sony zapowiedziała swoją odpowiedź na serię GTA – gangsterską grę The Getaway z niewiarygodną jak na ówczesne czasy grafiką. Przez wiele miesięcy – premiera się opóźniała – gracze żyli nadzieją, że PlayStation 2 potrafi wygenerować aż taką oprawę. A czyją matką jest nadzieja?



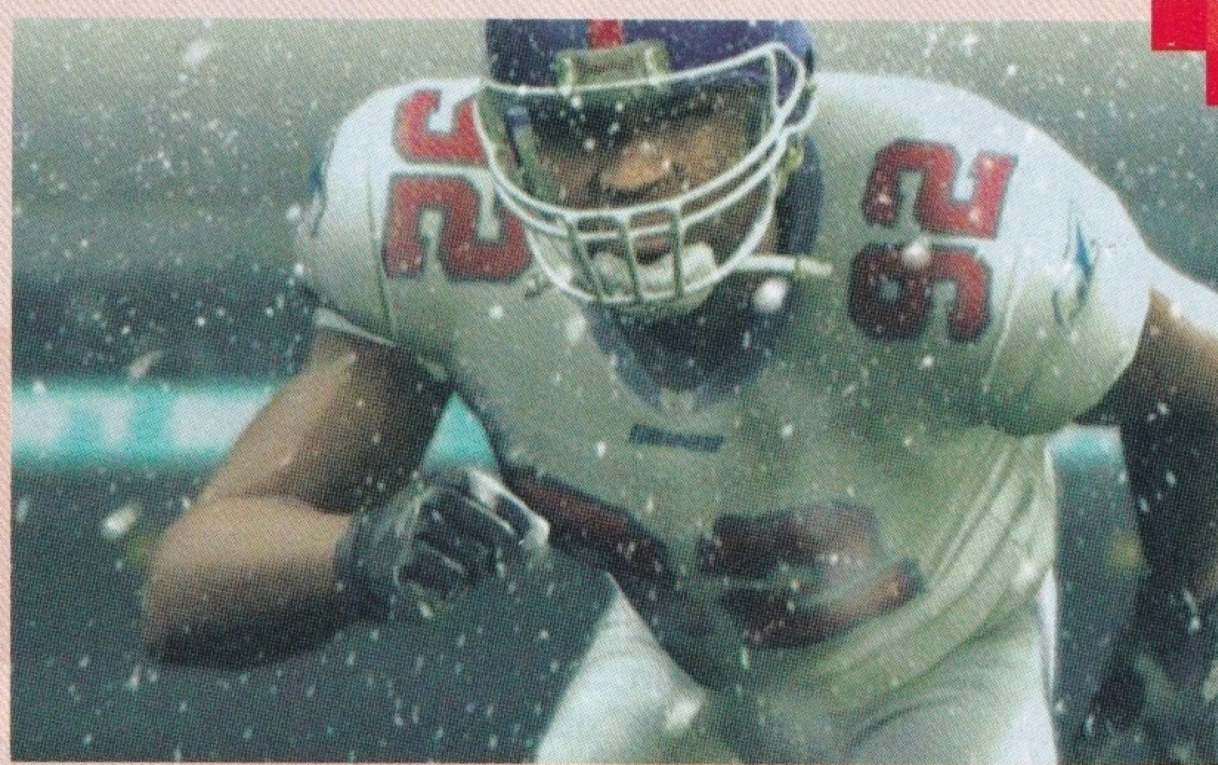
NBA Live 08

Rzadka wpadka, przy okazji której wyszło na jaw, że screeny z gier są obrabiane przed publikacją. Screenshoty z gry NBA Live 08 wyglądały tak, jak zwykle – z jednym wyjątkiem. Zawodnik biegnący w tle powyższego screena do połowy został wymazany przez grafika...



Final Fantasy XIII

W czerwcu minionego roku japoński koncern Square Enix opublikował materiały graficzne do Final Fantasy XIII – oddzielne dla wersji PlayStation 3 i Xbox 360, choć przedstawiające te same sceny z gry. Okazało się, że do przygotowania obu wykorzystano te same grafiki, zmieniając tylko w Photoshopie elementy interfejsu (widoczne na ekranie ikonki odpowiadające przyciskom pada) – sęk w tym, że wersja na konsolę Microsoftu pracuje w niższej rozdzielczości, a jako bazę do przeróbek wykorzystano oczywiście wersję lepszej jakości.



Madden 2006

To od grafik z tej gry zaczęła się popularność słowa „bullshot" – różnicę w jakości między obrazkami opublikowanymi przez Electronic Arts przy okazji targów E3 w 2005 roku a oprawą finalnej produkcji skomentował kultowy komiks sieciowy Penny Arcade (bit.ly/rroQyq), wprowadzając do słownika graczy właśnie pojęcie „bullshot".



Killzone 2

Screeny z tej gry wzbudziły spore zastrzeżenia graczy, obrabiane były jednak w niewielkim stopniu. Twórcom gry dostało się jednak za coś innego: wielkie poruszenie wzbudził zwiastun tej produkcji, jaki zaprezentowali na targach E3 z 2005 roku (bit.ly/tMVZBb) – wyraźnie inny od rozgrywki pokazanej dwa lata później (bit.ly/ubcto9).







JESTEŚ W TARGECIE?
Firma Codemasters jako jedna z pierwszych postawiła na bullshoty – w jej materiałach prasowych dominują tzw. target renders lub target visuals – grafiki przedstawiające to, jak twórcy gry chcieliby, by ona wyglądała.

zamiast zrezygnować z tego typu manipulacji, coraz bardziej rozwijają sztukę tworzenia obrazków promocyjnych. I posuwają się w tych działaniach coraz dalej.

Po co w ogóle się to robi? Odpowiedź jest prosta: by przedstawić tworzoną przez siebie grę w lepszym świetle, uczynić ją bardziej atrakcyjną, niż jest w rzeczywistości. Nie ma wątpliwości, że obrazki z gier, oglądane na stronach WWW czy w magazynach, wywołują w świadomości gracza określone skojarzenia związane z danym tytułem – jego jakością, klimatem, różnorodnością poziomów, tego, jak ma się do innych tytułów. Można się spierać, czy takie działania nie są więc zasadne. Kiedy gramy, nawet na najdoskonalszym telewizorze Full HD, który pokazuje obraz dokładnie takim, jakim tworzy go konsola, widzimy grę w ruchu i towarzyszą temu pewne emocje, tymczasem zatrzymana klatka pozwala lepiej przyjrzeć się np. niskiej jakości teksturom czy uproszczonym cieniom rzucanym przez obiekty. Bullshoty mają za zadanie właśnie te emocje i ten ruch oddać na statycznym obrazie.

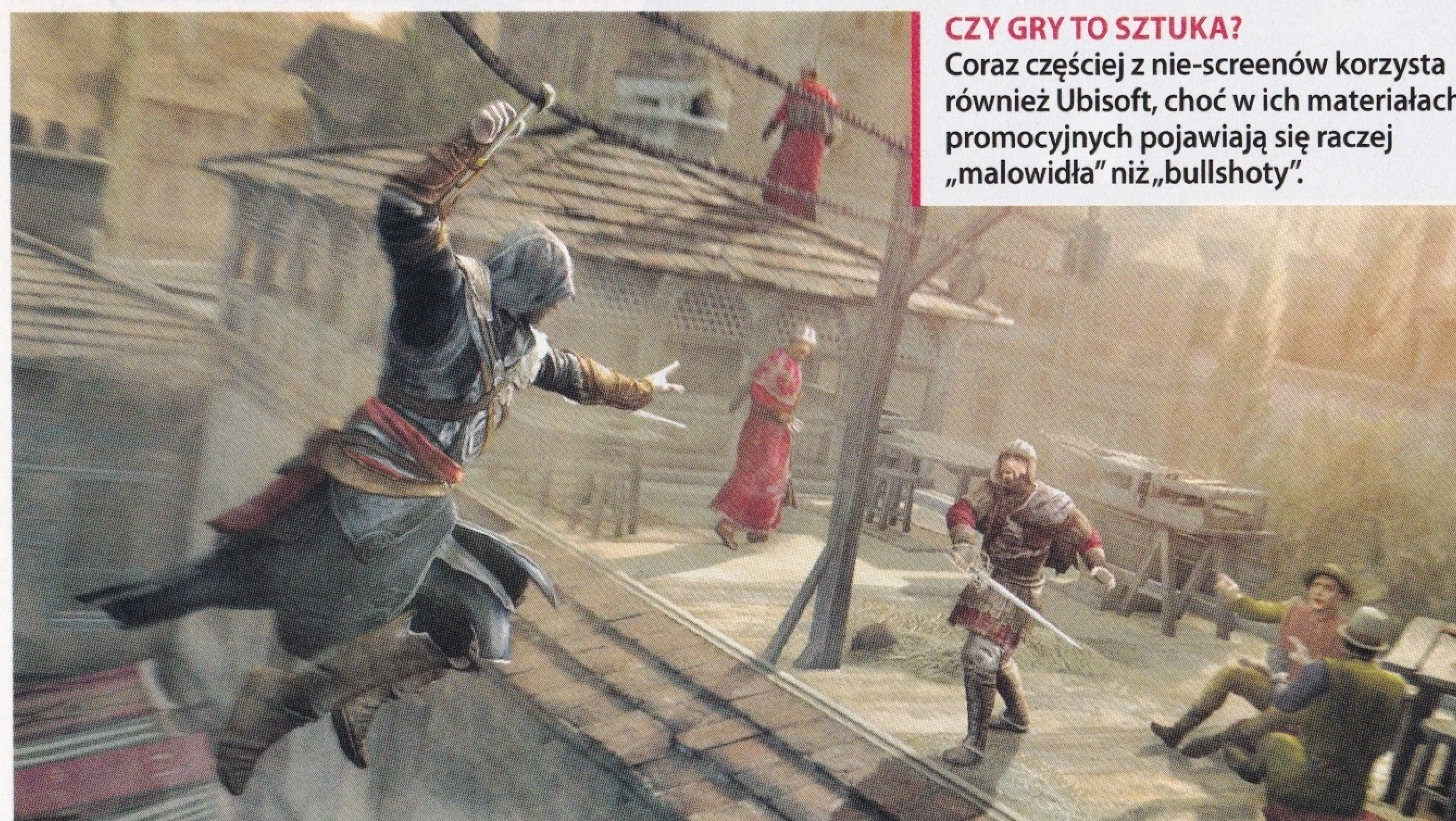
Z drugiej strony jest to jednak przedstawianie produktu, jakim jest gra, w sposób niezgodny z prawdą. Nawet osoby, które zawodowo zajmują się marketingiem, mają na temat bullshotów zdanie raczej krytyczne – Scott Steinberg, autor książki „Marketing i PR w branży gier wideo", powiedział w jednym z wywiadów wprost: *Nie ma żadnego usprawiedliwienia dla poprawiania obrazków z gry. Czym innym są starania, które mają na celu sprawienie, by twój produkt prezentował się najlepiej, jak to możliwe, czym innym zaś świadome wprowadzanie nieprawdziwych elementów do tzw. screenów.*



NOWA GENERACJA
Bullshoty pełniły ważną rolę na początku obecnej generacji konsol – ich podkręcona jakość miała zachęcić graczy do inwestycji w nowy sprzęt.



CZY GRY TO SZTUKA?
Coraz częściej z nie-screenów korzysta również Ubisoft, choć w ich materiałach promocyjnych pojawiają się raczej „malowidła" niż „bullshoty".





BULLS OF SHOT
Generowane w edytorze screeny z serii Gears of War korzystają z możliwości Unreal Engine 3 – zawsze mają ultrarozdzielczość i wysokiej jakości tekstury.

Takim działaniom można nadawać dowolną nazwę, ale nie zmienia to faktu, że to nic innego jak okłamywanie klientów.

Trzeba uwzględnić jeszcze jedną rzecz: proces powstawania gier. Na początkowych etapach wiele ich elementów nie wygląda jeszcze tak, jak w finalnym produkcie – a przecież promocja zaczyna się co najmniej pół roku przed ich premierą, a w przypadku mniej znanych tytułów nawet rok i więcej wcześniej. A przecież już na tym wstępnym etapie coś trzeba graczom pokazać – wtedy bullshoty to po prostu konieczność. Przydają się również wcześniej: często nowe gry powstają jako projekty prototypowane przez małe zespoły, które przygotowują tzw. target rendery, czyli grafiki prezentujące to, jak w zamierzeniu twórców będzie mogła gotowa gra wyglądać. Często towarzyszą im również w podobny sposób spreparowane filmy (choć te akurat rzadko są udostępniane, warto jednak zobaczyć np. prezentację stworzoną przez zespół pracujący nad Rainbow 6: Patriots – bit.ly/sgabZm). Nic dziwnego, że firmy zajmujące się produkcją gier wynajmują nawet grafików zajmujących się właśnie tworzeniem bullshotów – osoby chętne na takie stanowisko muszą posiadać zwykle „znajomość zaawansowanych technik obróbki screenshotów".

Odłóżmy jednak etyczne rozważania na bok – zastanówmy się, jak takie bullshoty się robi. Najprostszy sposób na pozyskanie screenshota z gry to po prostu zapisanie go wprost z konsoli: każda widoczna na ekranie scena istnieje bowiem (przez ułamek sekundy) w pamięci Xboksa czy PlayStation. Tu jednak natrafiamy na pierwsze problemy: zdecydowana większość gier na obie konsole działa w rozdzielczości 720p (często nawet w ciut mniejszej), czyli 1280 x 720 pikseli. Wiemy już, że dla potrzeb mediów drukowanych to trochę za mało (trudno byłoby np. wydrukować taki obrazek na pół strony), ale coraz częściej nie wystarcza to także serwisom internetowym. Strony WWW możemy oglądać przecież na ekranach o rozdzielczości 1920 x 1200 pikseli – i wcale nie trzeba długo szukać, by znaleźć również screenshoty z gier, które przygotowano z takimi parametrami. Takie obrazy na pewno nie są prawdziwymi screenshotami – najczęściej generuje je nie konsola, z której rzekomo pochodzą, a komputer, na którym pracują graficy. Kolejne działania mające na celu poprawę obrazków to korekcja kolorów oraz takich właściwości obrazu, jak jasność czy kontrast – również bardzo częsta. Tego typu operacje to jednak „oszustwo" niewielkie, choćby dlatego, że ingerują w grafikę pochodzącą z gry w niewielkim stopniu ją modyfikując, a nie polegają na „stworzeniu" bullshota od podstaw w osobnym programie graficznym.

Manipulacje idą jednak oczywiście dalej. Stosunkowo częste jest wykorzystywanie algorytmów tzw. anti-aliasingu (wygładzania krawędzi), które usuwają tzw. schodki, czyli widoczne w ukośnych liniach pojedyncze piksele. Popularne jest również nakładanie efektu depth-of-field, który wywołuje wrażenie, że pewne elementy obrazu są „wyciągnięte" na pierwszym planie, inne zaś znajdują się w głębi.



JAK POZNAĆ BULLSHOT?

Wbrew pozorom rozpoznanie bullshota wcale nie jest trudne – w wielu przypadkach twórcy gier niespecjalnie starają się ukryć fakt, że publikowane przez nich obrazki wcale nie pochodzą wprost z gry. Oto kilka wskazówek, które pozwolą odkryć większość podrabianych screenów:



ACTUAL GAME FOOTAGE
Bullshotów używano także, reklamując Battlefileda 3, a dodatkowo promując wersje konsolowe materiałami z PC.





HALO, CZY TU BULLSHOT?
Fani gier stają się coraz bardziej wyczuleni na bullshoty. Screeny z Halo 3 zostały skrytykowane, choć ich rozdzielczość (1280 x 720) niewiele odbiegała od oryginału (1152 x 640).

1 Brak elementów interfejsu

Jeśli na screenie nie ma elementów, które są zwyczajowo widoczne na ekranie w trakcie gry: informacji o energii, stanie amunicji czy liczbie zdobytych punktów, najpewniej jest to bullshot. Takie obrazki towarzyszyły m.in. materiałom z Call of Duty: Modern Warfare 3 (obok), ale to nagminna praktyka.



2 Zbyt filmowe ustawienie postaci

To znak, że scena została wygenerowana nie w grze, a wyreżyserowana w edytorze. Gdy kompozycja screena jest idealna i zdaje się, że uchwycono najbardziej emocjonujący moment gry – w większości przypadków to bullshot. Zdarza się również zmiana perspektywy, jak w Halo: Combat Evolved Anniversary.



3 Rozdzielczość obrazu

Rzecz łatwa do sprawdzenia w przypadku serwisów internetowych. Jeśli pokazują one screena, który ma rozdzielczość większą niż 1280 x 720, a pochodzi z gry konsolowej – na pewno jest to bullshot wygenerowany najpewniej na komputerze. Współczesne konsole po prostu nie obsługują wyższej rozdzielczości.



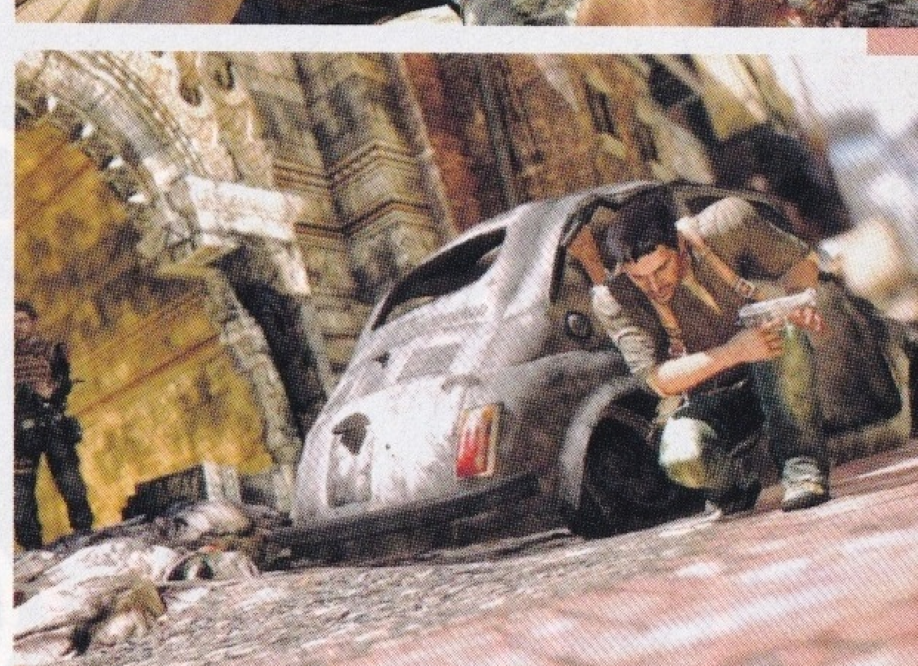
4 Jakość tekstur

Tworząc oprawę graficzną, przygotowuje się tekstury wysokiej jakości, które następnie są „pogarszane", by gra chodziła płynnie. Przygotowując bullshot, można jednak skorzystać z najlepszych materiałów – jeśli więc np. kamienie leżące na ziemi są zbyt „fotorealistyczne", najpewniej oglądamy oszukanego screena.



5 Depth-of-field

Efekt depth-of-field – głębi obrazu – jest bardzo trudny do osiągnięcia w grze (wymaga mocnego procesora i dużo pamięci), ale na screenie można sobie pozwolić na jego zastosowanie. Gdy część obrazu w tle jest zbytnio rozmazana (a obiekty z przodu przesadnie wyeksponowane) – mamy kolejnego bullshota!

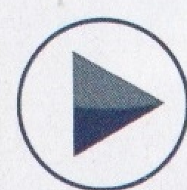


Połączenie anti-aliasingu i depth-of-field nadaje screenshotom bardziej filmowy charakter. Szczególnie, gdy połączy się to z kolejnym zabiegiem, polegającym na ustawianiu całych scen – w lokacjach wziętych z gry umieszcza się odpowiednio upozowane postacie z niej, często zwiększając tym dramatyzm ujęcia. Tego typu bullshoty często nawet nie udają, że są prawdziwe i np. do gier ukazujących akcję z punktu widzenia bohatera publikuje się screeny z kamerą zawieszoną obok postaci grywalnej. W większości przypadków na obrazkach niewidoczny jest też tzw. HUD – czyli elementy interfejsu informujące o energii czy stanie amunicji itd. Morał? Lepiej nie ufać obrazkom – a przynajmniej pamiętać o tym, że to w większości przypadków bullshoty.



Hiperrealizm
Bullshoty przygotowują, a screeny z gier przerabiają nie tylko ich twórcy, ale też fani. W internecie znaleźć można wiele blogów i serwisów grafików, którzy bawią się Photoshopem, by zamienić obrazki z gier w miniaturowe dzieła sztuki. Jedną z najciekawszych tego typu stron jest witryna Dead End Thrills (deadendthrills.com), na której znaleźć można m.in. przepiękne grafiki z serii Call of Duty (powyżej) czy z The Elder Scrolls V: Skyrim. Jej twórca przyrównuje siebie do tzw. „still photographers", fotografików przygotowujących fotosy z filmów na potrzeby akcji promocyjnych wielkich wytwórni filmowych.

Większość obrazków z gier jest przerabiania. To bullshoty!



Rzadko zastanawiamy się, co siedzi „pod maską" ogrywanych produkcji. A jeśli już myślimy o tym, co porusza postacie (i obiekty) widoczne na ekranie, zwykle odpowiedzialność za to zwalamy na „silnik graficzny". Tymczasem rzeczywistość jest bardziej złożona, bowiem w cieniu bocznych alejek, na zapleczu procesu produkcji czają się swoiści „pośrednicy", którzy dostarczają sporą część rozwiązań napędzających współczesne gry.

To programy middleware – technologie, które niewielu twórców opracowuje od zera. To one, niejako zza kulis, dbają o to, by gra stała na odpowiednim poziomie. Jak działają i co właściwie dają?

Termin middleware jest wyjątkowo szeroki i trudny do zdefiniowania – znaczenie tego słowa różni się w zależności od dziedziny informatyki, o której mówimy. W grach to niezależne zestawy narzędzi, procedur i algorytmów, które wykonują tylko jedno określone zadanie (zdefiniowane zwykle dość wąsko – np. zajmują się generowaniem roślinności). Silniki gier – np. Unreal Engine 3 – komunikują się z takimi aplikacjami i za ich sprawą np. w realistyczny sposób animują trafionego kulą przeciwnika. Programy middleware licencjonuje się od ich producentów, a taki wydatek to ogromna oszczędność czasu – tym bardziej, że rzadko który zespół programistów potrafi stworzyć sensowną alternatywę dla produktów oferowanych przez grupę wyspecjalizowaną w jednym tylko aspekcie tworzenia gier. Co więc oznaczają loga pojawiające się w czołówkach hitów?

Middleware

dealerzy grywalności

Dzieli, łączy, pośredniczy: Mateusz Witczak





FIZYCZNIE NIEMOŻLIWE?
Pod szyldem Havoka funkcjonuje osiem technologii odpowiadających m.in. za fizykę, animację czy AI.

Havok

TES V: Skyrim, Uncharted 3: Oszustwo Drake'a, Battlefield 3

Havok to stale rozwijany zestaw narzędzi służących budowie wiarygodnego i interaktywnego środowiska. Najczęstsze zastosowanie w grach znajduje Havok Physics, silnik symulujący fizykę i detekcję kolizji, który pomimo mocnej konkurencji w postaci PhysX (m.in. Metro 2033) i Bulleta (Red Dead Redemption), cieszy się wśród producentów niesłabnącym powodzeniem. W ofercie firmy znajdują się również inne technologie, zintegrowane ze sobą i zoptymalizowane pod kątem wszystkich istniejących platform. Logo Havoka znalazło się w ponad 300 grach 70 wydawców i producentów, którzy najczęściej kupują licencje nie tylko na pakiet Physics, ale również Cloth i Destruction.

Havok Physics

http://bit.ly/ssuYZ8

Absolutna podstawa. Physics odpowiada za fizykę w grze (w tym ragdoll, tzw. szmacianą lalkę) oraz system wykrywania kolizji. To dzięki niemu bezwładne ciała (lalki) „podskakują" po przyłożeniu im serią z karabinu, a postacie nie przechodzą przez ściany.

Havok Cloth

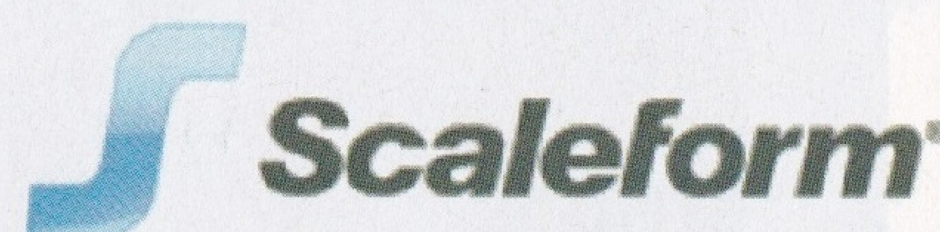
http://bit.ly/aR3jTN

W grach poruszają się przecież nie tylko bohaterowie, ale również ich ubrania. W tym miejscu pojawia się Havok Cloth, który – wbrew nazwie – nie zajmuje się jedynie „zachowaniem" spódnic, koszul i peleryn, ale wszelkich deformowalnych elementów – od włosów, aż po ogony i fałdy tłuszczu. Program uwzględnia wpływ na materiały nie tylko takich sił jak grawitacja, ale nawet opór powietrza.

Havok Destruction

http://bit.ly/a1C3O6

To system pozwalający na symulację oraz graficzne odwzorowanie rozpadu i odkształceń ciał stałych. Dzięki niemu programiści i graficy mogą w łatwy sposób nanieść linie potencjalnych wygięć, pęknięć i rozcięć na istniejące trójwymiarowe modele. Jego efekty możemy zaobserwować, zarówno rozbijając wazę, jak i wysadzając budynki.





Scaleform Gfx

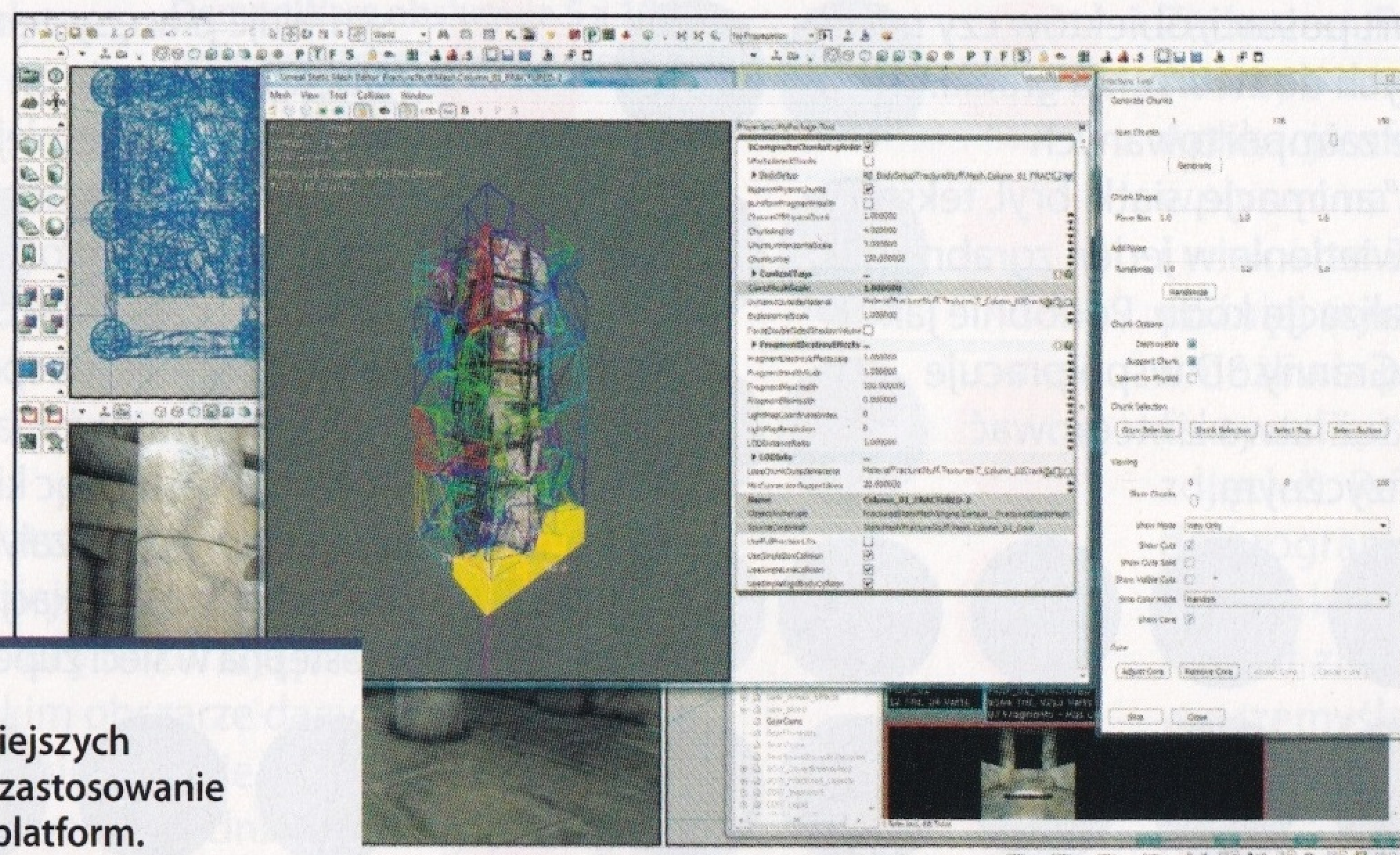
Mass Effect 2, Crysis 2

http://bit.ly/s9F9Vj

Nie ma niczego odkrywczego w stwierdzeniu, że komfort gracza zależy w dużym stopniu od wygodnego interfejsu. Właśnie w tym celu stworzono bazujący na Adobe Flash middleware Scaleform Gfx. Praca z nim nie należy do trudnych – najpierw programiści projektują we flashu swoisty szkic HUD-a, następnie dodają animowane i interaktywne elementy. Później wystarczy „podpiąć" taki projekt do silnika gry (Scaleform jest kompatybilny m.in. z Unreal Enginem 3 oraz CryEnginem) i gotowe. Produkt Autodesk umożliwia też stosunkowo łatwe opracowanie menu, a także implementację do produktu prostych minigierek. Konkurencyjnym narzędziem służącym do projektowania graficznego interfejsu jest Iggy Game UI (UI znaczy tyle, co „user interface", czyli interfejs użytkownika), którego zaletą jest minimalne obciążanie procesora.

RAD Game Tools

Zestaw narzędzi pozwalający m.in. na opracowywanie interfejsu i animacji 3D oraz kodowanie plików audio i wideo. W różnych formach RAD Game Tools pojawił się w ponad 15 tysiącach tytułów – od wysokobudżetowych, po małe, niezależne produkcje. Składa się z sześciu elementów, z których największym powodzeniem cieszą się Bink Video i Granny 3D, o których więcej piszemy na kolejnej stronie.



PRETTY RAD!
RAD Game Tools to jeden z najpopularniejszych middleware'ów. Sam Bink Video znalazł zastosowanie w ponad 5800 grach tworzonych na 14 platform.







... I SZUMIĄ KNIEJE
Oblivion był dla technologii SpeedTree swoistym „kamieniem milowym", który doprowadził twórców do zdobycia w 2005 roku Game Developer's Frontline Award. Roślinność obecną w Skyrimie zespół Bethesdy opracował już jednak samodzielnie.

SpeedTree

TES IV: Oblivion, nieSławny: inFamous 2

http://bit.ly/bJGEGq

SpeedTree odpowiada za generowanie realistycznej roślinności. Oprogramowanie umożliwia modelowanie trójwymiarowych drzew (ręczne modyfikowanie długości i kształtu gałęzi), jednak przede wszystkim dostarcza projektantom drobiazgowo opracowany zestaw zachowań flory w różnych warunkach atmosferycznych, kompleksowy system jej oświetlenia i fizyki. A choć dziś to standard ułatwiający życie największym zespołom – od Epic Games, po Rockstara – pomysł narodził się podczas prac nad środowiskiem... symulacji golfa. Projekt realnie wystartował pod koniec 2002 roku, z każdą kolejną wersją wzbogacając się o kilkadziesiąt rzeczywiście istniejących gatunków drzew i krzewów porastających wszystkie strefy klimatyczne. Obecna biblioteka liczy sobie dobrych kilkaset pozycji, a poza nią po zakupieniu licencji producent otrzymuje programy SpeedTree Modeler i SpeedTree Compiler, pozwalające na renderowanie drzew w czasie rzeczywistym.



Bink Video

seria Call of Duty, Bioshock 2

Bink koduje pliki wideo i audio, czyli zmniejsza ich objętość, usuwając niepotrzebne dane. Jest przy tym niemal całkowicie samowystarczalny (tzn. nie wymaga żadnych dodatkowych aplikacji) i przystosowany do pracy aż na 14 różnych platformach. Jako że nie należy do szczególnie trudnych w obsłudze i współpracuje z większością silników graficznych używanych w grach – od 1999 roku korzysta z niego większość zespołów przygotowujących przerywniki filmowe (cutscenki). Bink gwarantuje wysoką jakość obrazu i pozwala na skalowanie przepływności (ang. bit rate – liczba bitów, jaka jest potrzebna do zapisu obrazu w ciągu sekundy) filmu od 1200 kb/s dla plików wideo w jakości HD (1280 x 720) do 75 kb/s dla Nintendo DS.



Granny 3D

Dungeon Siege III, Battlefield: Bad Company 2

Oprogramowanie służące do opracowywania animacji, ale i narzędzie pozwalające na import postaci, obiektów czy nawet całych scen z programów służących do tworzenia grafiki. Umożliwia łatwe modyfikowanie zaimportowanych elementów, a w dodatku „składa" animacje, siatki brył, tekstury, a także efekty cząsteczkowe i oświetlenie w jeden zgrabny plik, co pozwala na łatwiejszą optymalizację kodu. Podobnie jak inne produkty RAD Game Tools, Granny 3D współpracuje z wieloma platformami. Daje się też łatwo zintegrować z praktycznie każdym silnikiem fizycznym.





MYŚLĘ, WIĘC RUSZAM SIĘ
Euphoria „łączy" ruch ze sztuczną inteligencją, dzięki czemu przeciwnicy reagują na nasze działania w bardziej naturalny sposób

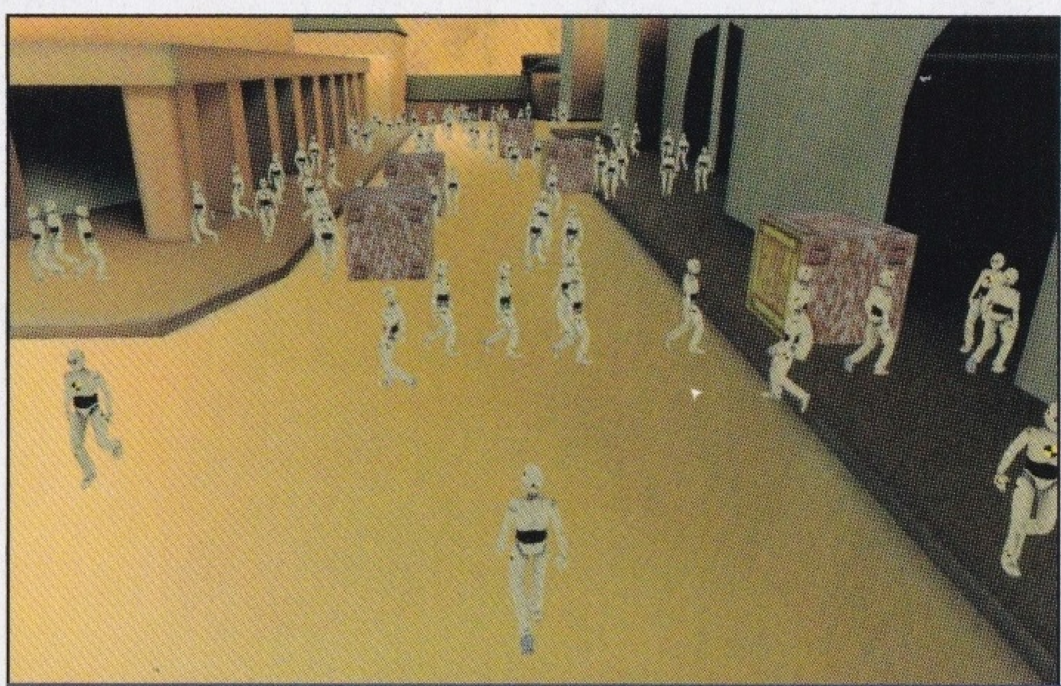
Euphoria

Star Wars: The Force Unleashed, Grand Theft Auto IV

http://bit.ly/qowVrg

Motion-engine, czyli silnik odpowiadający za ruch, któremu sporo reklamy zrobił w swoim czasie Rockstar swoim fenomenalnym GTA IV. Euphoria symuluje pracę systemu nerwowego i mięśni, a także „łączy" AI z ruchem. Dzięki temu może on być generowany w czasie rzeczywistym, nie zaś w oparciu o wcześniej przygotowane „ręczne" animacje. Jak to działa? W poprzednich grach z uniwersum Star Wars potraktowani Mocą szturmowcy po prostu roztrzaskiwali się o ściany – zawsze w ten sam, ustalony przez twórców sposób. W The Force Unleashed ich „zachowanie" w locie cechuje już spora losowość – nasze ofiary mogą chociażby podjąć próbę ratowania życia i złapać się wystających elementów otoczenia. Nawet uczestnicząc kilka razy w tej samej scenie, postacie zawsze będą reagowały i poruszały się nieco inaczej. Gdyby ktoś chciał spróbować swoich sił z tą aplikacją – Endorphin, okrojona wersja Euphorii, jest dostępna w sieci zupełnie za darmo.





DOBRZE POMYŚLANE
Dzięki systemowi Kynapse postacie niezależne nie tylko wyszukują najszybsze i najbezpieczniejsze drogi, ale również współdziałają w obrębie grupy.

Kynapse

Fable II, Mafia II

http://bit.ly/rRvZ6V

Kolejny (po Scaleform) middleware ze stajni Autodesk. Kynapse ułatwia prace nad sztuczną inteligencją, zapewniając zestaw narzędzi i prostych algorytmów, na bazie których można stworzyć przekonujące AI. System jest ceniony za bardzo dobry pathfinding (odnajdywanie ścieżek) i nadawanie postaciom tzw. wyobraźni przestrzennej. Zakup licencji gwarantuje, że NPC będą unikali przeszkód terenowych (jak również innych postaci!) i sprawnie przemieszczali się po środowisku podlegającym dynamicznym zmianom (np. po mapach z ruchomymi przeszkodami albo zniszczalnymi elementami). Ponadto Kynapse „uczy" korzystania z takich obiektów, jak drzwi i drabiny, oraz analizowania środowiska. Dzięki niemu przeciwnicy są w stanie zidentyfikować, które miejsce nadaje się na kryjówkę, a które będzie dobre, by zaatakować z niego gracza.





DO TWARZY CI Z PIENIĘDZMI
Za licencję na FaceFX zapłacimy 2000 dolarów. Dodatkowych 200 zielonych wyłożyć trzeba na pluginy umożliwiające współpracę z programami 3ds Max, Maya i MotionBuilder.

FaceFX

Assasin's Creed Revelations, Batman: Arkham City

http://bit.ly/pad0Kn

Na podstawie plików audio FaceFX tworzy realistyczne animacje twarzy i synchronizuje ruch warg z wypowiadanymi kwestiami. Mimikę (podnoszenie brwi, mruganie, obroty głowy) opracowuje automatycznie w oparciu o intonację głosu. Proponuje również gesty, jakie mogłaby podczas rozmowy wykonać postać. Można go wykorzystać w pracy z 7 językami, w tym angielskim, francuskim, niemieckim i włoskim.



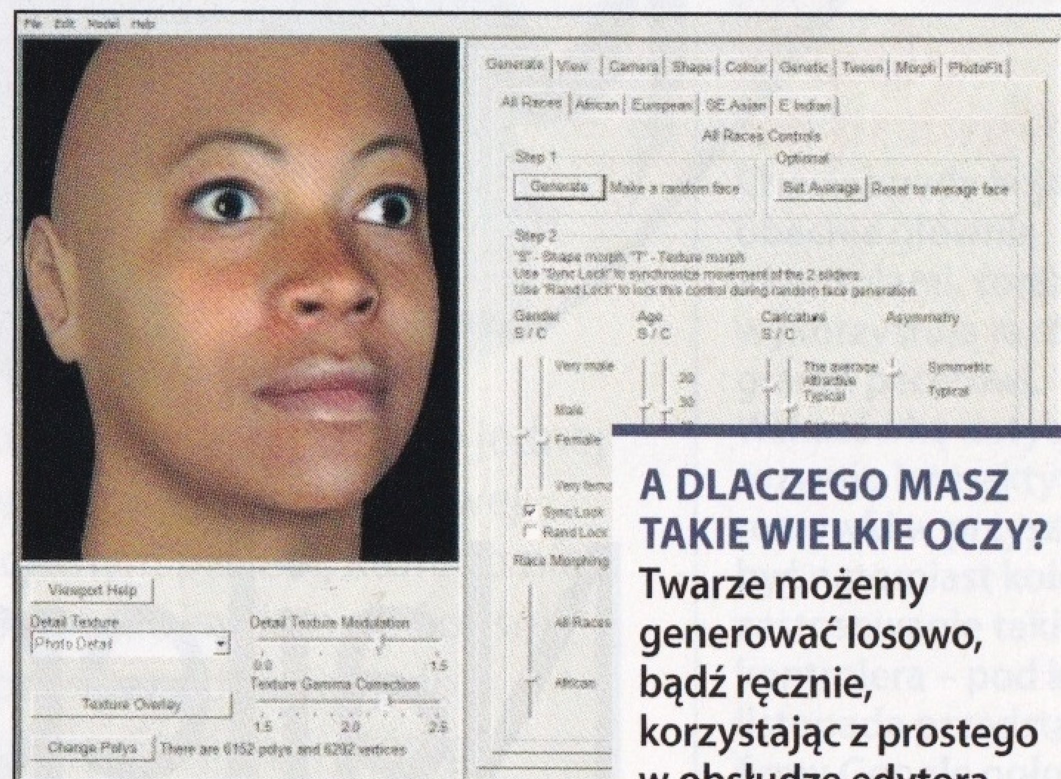
DemonWare

seria Call of Duty, Tom Clancy's Endwar

Nawet jeżeli nazwa nie obiła ci się dotychczas o uszy – istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że miałeś z tym opracowanym w Irlandii systemem styczność już dziesiątki razy (podobnie zresztą jak prawie 200 milionów innych osób). DemonWare obsługuje kod sieciowy niemal setki wiodących produkcji. Wśród jego zadań można wymienić wyszukiwanie przeciwników, prowadzenie statystyk i umożliwienie graczom swobodnej komunikacji. Ta technologia stanowi również dowód na to, że tworzenie middleware może przynieść ogromne zyski – twórcy zostali w 2007 roku wykupieni przez Activision Blizzard za kwotę przekraczającą 15 milionów dolarów. Uczciwie trzeba jednak powiedzieć, że nawet wcześniej DemonWare był liderem w swoim segmencie, a z jego usług korzystały m.in. firmy Atari, SEGA i Ubisoft.



WE ARE THE CHAMPIONS
DemonWare obsługuje 5 z 10 najlepiej sprzedających się gier wszech czasów.



A DLACZEGO MASZ TAKIE WIELKIE OCZY?
Twarze możemy generować losowo, bądź ręcznie, korzystając z prostego w obsłudze edytora.

FaceGen

TES IV: Oblivion, Tiger Woods PGA Tour

http://bit.ly/vwp1PX

Oprogramowanie z pewnością warte wzmianki, choć zarazem wykorzystywane dość rzadko. Zadaniem FaceGena jest tworzenie dużych ilości twarzy – realistycznych bądź karykaturalnych. Aplikacja oferuje ponad 150 opcji pozwalających wpłynąć na wygląd postaci – od płci, po rasę i wiek oraz 36 rodzajów emocji, jakie mogą później wyrażać wirtualni ludzie. W dodatku umożliwia przenoszenie na ekran osób faktycznie istniejących (wystarczy jedno zdjęcie!). Rezultat można potem zaimportować do programów służących obróbce albo zapisać w wysokiej rozdzielczości w formacie JPG/BMP. Projekt znalazł zastosowanie nie tylko w przemyśle elektronicznym, ale również przy opracowywaniu portretów pamięciowych dla policji.



Wwise

Bioshock Infinite, I Am Alive

System pozwalający na zarządzanie plikami audio i łatwiejszą pracę nad dźwiękiem. Wwise pełni funkcję bazy danych gromadzącej w jednym miejscu muzykę, efekty i nagrane kwestie dialogowe. Za jego pośrednictwem dźwiękowcy dokonują miksów (modyfikują głośność, nakładają dodatkowe filtry), ustalają, na jakim obszarze dany dźwięk powinien być słyszalny, a także integrują pliki (co zmniejsza później zużycie pamięci). Program jest ceniony za przejrzysty interfejs oraz możliwość pracy bezpośrednio na podglądzie gry.

CZTERY TO MAGICZNA LICZBA
Krzyżyk, kwadracik, trójkącik i kółko – lub A, B, X, Y na Xboksie 360 – to tzw. „face buttons". Nie zawsze było ich cztery – w historii padów pojawiały się takie z jednym, dwoma, trzema lub nawet sześcioma przyciskami o podobnej funkcji.

UWAGA, GRYZIE
Silniczki puszczające w ruch niewielkie ciężarki, które wywołują we współczesnych padach efekt wibracji, umieszczone są właśnie w tej części pada, która spoczywa w dłoniach gracza.

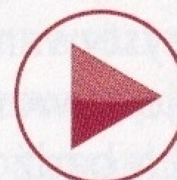
Gamepad

Najlepszy przyjaciel gracza

Manipulator: Tymon Smektała



W naszym materiale wykorzystaliśmy ilustracje duńskiego grafika Madsa Peitersena. Jego prace kupić można w galerii artbuy (www.artbuy.dk).



Stare przysłowie mówi, że najlepszym przyjacielem człowieka jest pies, ale to powiedzenie z czasów, w których nie było Nintendo, PlayStation i Call of Duty. Dziś każdy jest przecież graczem – a dla nas druhem najwierniejszym jest gamepad. W końcu kto inny towarzyszył nam, gdy 67 razy uratowaliśmy świat przed zagładą i odparliśmy 34. inwazję kosmitów?

Jaki jest pad, każdy widzi – to trzymane w dłoniach urządzenie wyposażone w określoną liczbę przycisków (minimum osiem), spusty zwane triggerami oraz dwie gałki. Taka konstrukcja kontrolera do gier to dzisiaj standard, w rzeczywistości jednak pojawiła się stosunkowo późno. Licząc od premiery systemu Magnavox Odyssey, historia gier konsolowych liczy już niemal cztery dekady, podczas gdy pierwszy pad, który wyglądem i funkcjami przypominał te dzisiejsze (Dual Analog firmy Sony, w krótkim czasie zastąpiony przez model DualShock) trafił na rynek dopiero w 1997 roku, czyli w drugiej połowie życia konsoli PlayStation. Jak gamepady wyglądały wcześniej?

Pierwsze konsole korzystały z kontrolerów, które miały raczej leżeć na stoliku lub podłodze przed telewizorem – taki był np. sterownik do kultowej gry Pong firmowanej przez Atari. Kolejna generacja platform do grania korzystała albo z prostych „pudełek" z jednym lub dwoma przyciskami i pokrętłem przesuwającym obiekty na ekranie (np. paletki w Pongu w górę i w dół), albo z dżojstików – wychylanego w ośmiu kierunkach drążka, któremu towarzyszyły dodatkowe przyciski. Pierwszym padem z prawdziwego zdarzenia był kontroler do konsoli Super Nintendo, konstrukcja prawdziwie przełomowa, wyposażona w tzw. D-pad (ułożone w kształt krzyża cztery klawisze kierunkowe, wyglądające podobnie do tych we współczesnych kontrolerach do Xboksa

D-PAD
D-pad – czyli krzyżak – to jeden z tych elementów dzisiejszych padów, które odziedziczyły one z pierwszych konstrukcji tego typu. Pojawił się już w prostych gierkach elektronicznych typu Game & Watch.

IN/OUT
Sercem pada jest procesor, który analizuje wciśnięcia przycisków, przetwarza je na sygnał radiowy i wysyła do konsoli – a następnie odczytuje informacje przesłane z powrotem przez konsolę (np. o wibracjach).

360 i PlayStation 3) oraz dwa przyciski (oznaczone jako A i B). Takie rozwiązanie dominowało od pierwszej połowy lat 80-tych XX wieku przez ponad dziesięć lat – aż do czasu konsoli Nintendo 64, której kontroler zapoczątkował rewolucję, wprowadził bowiem do padów gałki analogowe.

To naprawdę był przełom – kontrolery wcześniejszych generacji operowały w bardzo prosty sposób, przekazując do konsoli wyłącznie informację o tym, czy dany przycisk jest wciśnięty i w którym z ośmiu kierunków (lewo, prawo, góra, dół i na skosy) wychylona została jego gałka lub krzyżak. Gałki analogowe, takie, z jakich korzystamy też dzisiaj, przekazują nie tylko kierunek wychylenia, ale też jego siłę – dzięki temu można np. kontrolować szybkość przemieszczania się bohatera gry. Są też bardziej precyzyjne, więc twórcy gier nie musieli już ograniczać się wyłącznie do ośmiu kierunków ruchu. To dzięki temu we współczesnych produkcjach, takich jak FIFA 12, możliwe jest niemal idealne przełożenie ruchów gałki na kierunek biegu zawodnika. Pierwsze konsole, które korzystały z kontrolera z analogową gałką, to Atari 5200 z 1982 roku (był on jednak bardzo zawodny i podatny na zniszczenie) oraz Vectrex z 1983 roku – niezbyt popularny, za to bardzo zaawansowany system wideo (m.in. bazował w całości na trójwymiarowej grafice wektorowej). To jednak Nintendo 64 przyczyniło się do popularyzacji tej technologii w świecie gier. To tym bardziej ciekawe, że w rzeczywistości pojedyncza gałka pada do tej konsoli nie była oparta na analogowych potencjometrach (używanych w dzisiejszych sprzętach), ale na bardzo złożonym systemie cyfrowym, który odczytywał krótkie mignięcia światła generowane przez diody schowane w jego obudowie.

Pierwszym padem z prawdziwymi analogowymi gałkami (już dwoma) był Dual Analog z kwietnia 1997 roku, zastąpiony kilka miesięcy później przez DualShocka – pierwszy kontroler z wbudowaną funkcją wibracji (dostępną wcześniej m.in. na Nintendo 64, gdzie trzeba było jednak dokupić do pada przystawkę, nazwaną Rumble Pak). Do kompletu funkcji znanych z dzisiejszych urządzeń brakowało wtedy już tylko jednej – obsługi technologii bezprzewodowej. Pierwszym oficjalnym padem, którego nie trzeba było podłączać kablem do konsoli był SIXAXIS, kontroler dodawany do pierwszej partii PlayStation 3, którego szybko zastąpiono DualShockiem 3. Oba wspomniane kontrolery do PS3 posiadają jeszcze jedną, ciekawą funkcję: dzięki wbudowanym w nie żyroskopom potrafią odczytać wychylenie całego pada (możliwe jest więc np. kierowanie samochodem poprzez ruszanie padem jak kierownicą). Z możliwości tej korzysta niewiele gier, choć może i dobrze, bo te, które próbowały, zazwyczaj robiły to po prostu źle.

Jak działa pad? To ciekawe pytanie, na które można znaleźć odpowiedź, rozkładając kontroler do Xboksa 360 lub DualShocka 3 na czynniki pierwsze. Nie radzimy tego ▶



Pady w przeglądarce

Chociaż pady kojarzone są obecnie głównie z konsolami, coraz częściej wykorzystują je również gracze pecetowi. Wskazówką dotyczącą rozwoju interaktywnej rozrywki w przyszłości może być natomiast kolejne zastosowanie takiego kontrolera – pod koniec listopada przedstawiciele firmy Google ogłosili, że wkrótce pojawi się aktualizacja do przeglądarki Chrome, która pozwoli jej bezpośrednio komunikować się z padem podłączonym do komputera. Podobną funkcję oferuje już Mozilla Firefox. Niewykluczone, że w przyszłości właśnie tak będziemy grać: korzystając z pada obsługiwanego przez przeglądarkę stron WWW pobierającą streaming z grą z jakiegoś zewnętrznego serwera – to jedna z całkiem poważnie rozważanych koncepcji rozwoju elektronicznej rozrywki.

Choć historia konsol liczy sobie cztery dekady, pady podobne do dzisiejszych pojawiły się dopiero w 1997 roku



1958 -2012

Historia padów w obrazkach

jednak robić, bowiem o ile rozmontowanie pada zajmuje zwykle kilka minut, tak jego ponowne złożenie jest procesem bardziej czasochłonnym, który może zająć nawet pół godziny (stosowne poradniki można oczywiście znaleźć w internecie). W każdym padzie znajduje się płytka obwodu drukowanego – płaski kawałek żywicy, na którym „nadrukowuje" się tzw. ścieżki, czyli połączenia elektroniczne. Co łączą? Ukryte w gumowej obudowie przełączniki schowane pod przyciskami pada, które dotykane przez gracza zamykają ścieżkę, powodując, że płynie przez nią prąd. Procesor umieszczony w padzie potrafi zinterpretować ten fakt jako informację o tym, że dany przycisk został wciśnięty.

Nieco inaczej działają analogowe elementy pada – w obecnych konsolach są to gałki, spusty oraz D-pad. Bazują na potencjometrach – układach elektronicznych zbudowanych z obwodów o różnej rezystancji – które zmieniają opór przepływającego przez nie prądu w zależności od wychylenia gałki czy siły nacisku na spust. To właśnie ta wartość stanowi informację interpretowaną przez procesor pada – na jej podstawie potrafi on odczytać ruchy gracza.

Zebrane w ten sposób dane muszą zostać przesłane do konsoli – ponieważ jednak dzieje się to za sprawą fal radiowych, które są ze swojej natury analogowe, pad musi jeszcze przetłumaczyć informację cyfrową (sekwencję zer i jedynek) na analogową, a ta zostaje ponownie przełożona na cyfrową (robi to jednak konsola). Taka sama komunikacja odbywa się również w drugą stronę – konsola przesyła do pada sygnały, a jego procesor zamienia je na „rozkazy" dla dwóch silniczków (które ukryte są w częściach obudowy spoczywających w dłoniach gracza) wprawiających w ruch małe ciężarki – to właśnie one powodują, że pad wibruje, gdy np. kierowany przez nas samochód wjedzie na krawężnik.

Choć konstrukcja pada i sposób jego działania są z punktu widzenia gracza dość proste, projektanci tych urządzeń muszą zmierzyć się z wieloma różnymi problemami i zagadnieniami. Pytań, jakie muszą sobie zadać, jest naprawdę wiele. Jakie powinny być rozmiary takiego kontrolera? Premierowy pad do pierwszego Xboksa był tak duży, że trafił do Księgi Rekordów Guinnessa (i do wielu zestawień „Najmniej udanych urządzeń elektronicznych" 2001 roku, kiedy trafił na rynek). Jaka powinna być waga pada? Uważa się, że obecne pady do PlayStation są zbyt lekkie, gracze nie „czują" ich w dłoni, co wpływa na komfort rozgrywki. Jaki powinien być jego kształt? Prototyp pierwszego kontrolera do PlayStation 3 przypominał wyglądem spory bumerang, na szczęście szybko zrezygnowano z tego pomysłu. Czy gałki powinny być umieszczone symetrycznie (jak w padzie do PS3) czy asymetrycznie (jak w tym do X360)? Ma to związek z ergonomią i naturalnym ułożeniem dłoni na padzie

Sega Saturn – pad specjalny, dodawany do gry Nights into Dreams (1996)

Microsoft Xbox – „Duke" (2001)

STANDARD
Dyskusje na ten temat nie milkną, ale zdaniem wielu graczy to właśnie oficjalny pad do Xboksa 360 jest najlepszym w tej generacji konsol.

Microsoft Xbox – „Akebono" (2002)

Microsoft Xbox 360 (2005)

PRZODEK XBOKSA
Kontroler do konsoli Sega Saturn – inspirowany limitowaną, analogową wersją pada do Segi Saturn – posiadał m.in. slot na kartę pamięci i ekranik. Wiele zastosowanych w nim rozwiązań Microsoft skopiował w padzie do pierwszego Xboksa.

Sega Dreamcast (1998)

TYLKO DLA AMERYKANÓW
Oryginalny kontroler do pierwszego Xboksa (tzw. Duke) był ponoć dostosowany do „amerykańskich dłoni". W rzeczywistości okazał się niewygodny, więc rok później został zastąpiony jego japońską wersją (zwaną Akebono).

GAMEPAD PO PRZEJŚCIACH
Dzisiejszy standard dla posiadaczy PS3, DualShock 3, nie rozpoczął życia razem z konsolą. Jego poprzednikiem by pozbawiony force feedbacku, poza tym zaś niemal identyczny SIXAXIS. Sony toczyło wówczas spór prawny z firmą Immersion, która miała patent na wykorzystanie wibracji w kontrolerach do gier.

PlayStation DualShock (1997)

PlayStation DualShock 2 (2000)

PlayStation DualShock 3 (2007)

PlayStation Controller (1994)

NOWA ERA
PlayStation Dual Analog wyznaczył standard dla dzisiejszych padów do gier. Jeszcze lepszy był jego następca, wprowadzony wkrótce później DualShock, który posiadał również funkcję wibracji.

PlayStation Dual Analog (1997)

Nintendo Classic Controller (2006)

UROBOROS
Historia zatacza koło. Chociaż Wii było pierwszą od dawna konsolą, która zrywała z klasycznymi padami, wydano do niej kontroler, który ułatwia granie w starsze gry, z wcześniejszych konsol Nintendo.

Nintendo 64 (1996)

Nintendo GameCube (2001)

Nintendo GameCube – kontroler Wavebird (2002)

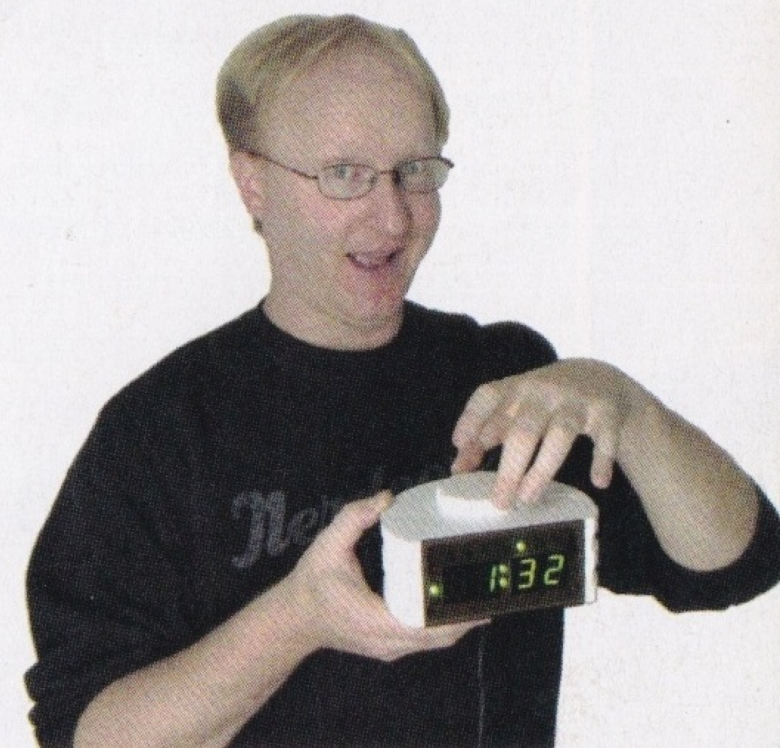
WOLNY JAK PTAK
Pierwszym oficjalnym padem bezprzewodowym był WaveBird do Nintendo GameCube. By konsola mogła się z nim komunikować, konieczne było włożenie odbiornika do wtyczki na tradycyjnego pada.

– kciuki znajdują się przy nim w górnej części urządzenia, tam więc powinny znajdować się funkcje najczęściej używane: w dzisiejszych grach to lewa gałka i przyciski A, B, X, Y/kwadrat, krzyżyk, kółko, trójkąt. Czy górna część gałek i spusty powinny być wypukłe czy wklęsłe? Na forach internetowych dla graczy, którzy traktują tę formę rozrywki jak pasję, znaleźć można wiele wątków typu „concave vs. convex" (tak te dwa rozwiązania nazywają się po angielsku) wypełnionych zażartą argumentacją zwolenników obu wariantów. Korzystają na tym producenci różnego rodzaju akcesoriów, które modyfikują pady.

Nie mniej kłopotów pady – a dokładniej ich obsługa – stawiają twórcom gier. Gracze wyczuwają różnice w precyzji i szybkości reagowania na wydawane przez nich polecenia między poszczególnymi tytułami, najczęściej jednak nie wiedzą, z czego one wynikają. Tymczasem okazuje się, że niezwykle ważne jest opóźnienie między komendą wydaną przez gracza (za pośrednictwem pada) a reakcją gry. Zawsze jest ono niewielkie – nie przez przypadek mierzy się je w milisekundach, tysięcznych częściach sekundy – ale różnice, nawet przy tak niewielkim opóźnieniu, w dalszym ciągu są widoczne. Twórcy gier starają się więc tak przygotować kod swoich produkcji, by owa latencja była jak najmniejsza – m.in. w odpowiedni sposób przetwarzając dane przesyłane przez kontroler. Największe oszczędności czasu daje jednak szybkie wygenerowanie obrazu będącego odpowiedzią na aktywność gracza – czyli np. postaci bohatera przesuniętej o piksel w odpowiednim kierunku.

Mistrzowie w tej trudnej sztuce potrafią osiągnąć opóźnienie na poziomie 50 ms – tak działają np. Burnout Paradise czy najnowsze tytuły z serii Call of Duty – co oznacza, że konsola zdąży wyświetlić trzy klatki animacji (z 60, które w ciągu każdej sekundy generują wymienione produkcje), nim na ekranie pojawi się reakcja na działanie gracza. Gry generujące 30 klatek na sekundę mają większe opóźnienia – najszybsza z nich to Need for Speed: Hot Pursuit, ze wskaźnikiem latencji na poziomie 83 ms. Przeciętne opóźnienie w większości produkcji oscyluje w okolicach 116 ms (tak działa np. Battlefield 3 i Killzone 3, polski Bulletstorm jest o 16 ms wolniejszy). Uważa się natomiast, że gracze zauważają opóźnienie dopiero wtedy, gdy przekracza ono 166 ms – m.in. dlatego wiele osób narzekało na Killzone'a 2, w którym opóźnienia wahały się w okolicach 150 ms, a często znacząco przekraczały tę wartość.

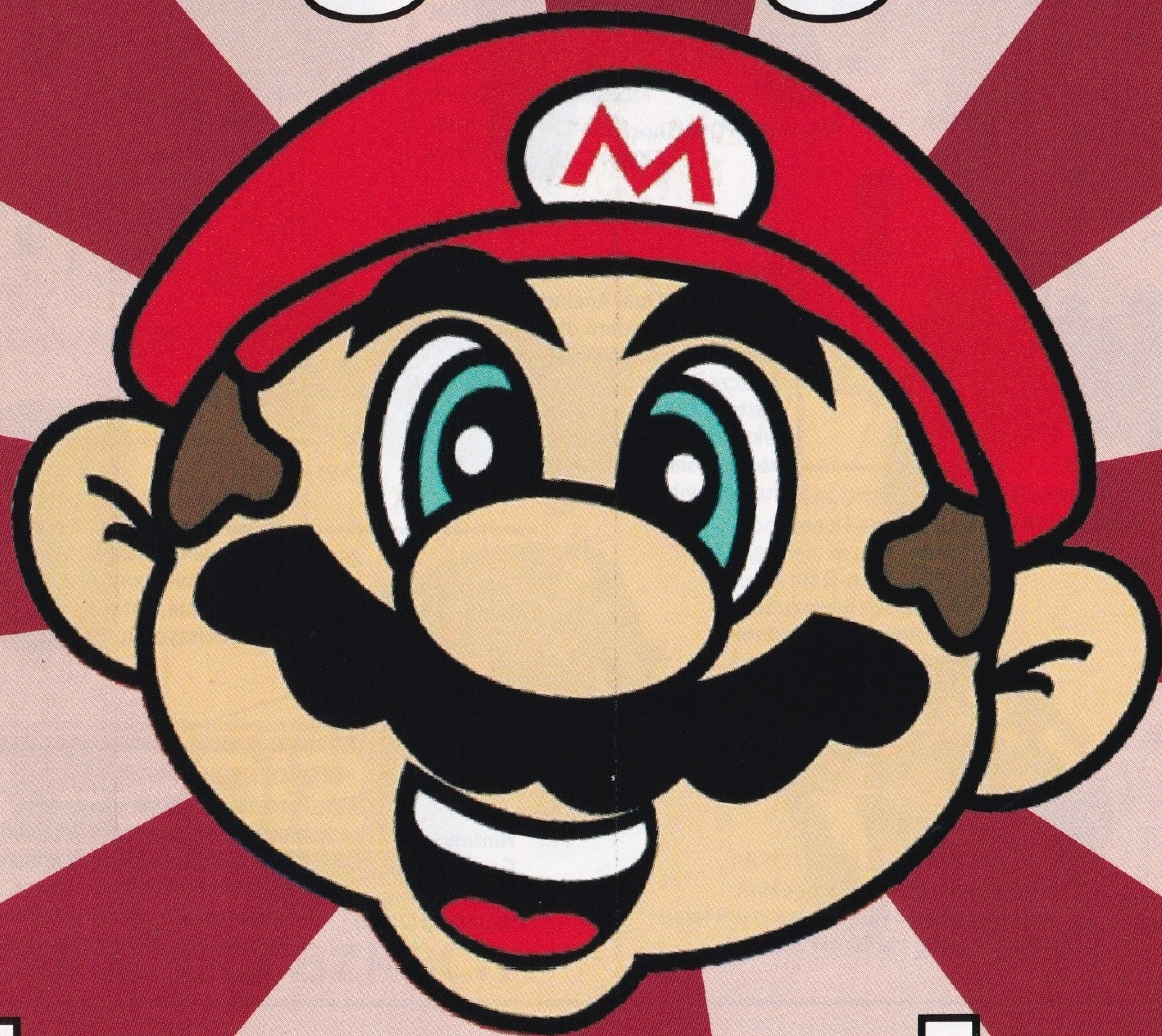
Jak więc widać, ów prosty pad podpięty do naszych konsol to w rzeczywistości fascynujące urządzenie z długą historią i bardzo bogatym wnętrzem. Pamiętajcie o tym, gdy następnym razem wciśniecie X.



Czarodziej Ben Heck

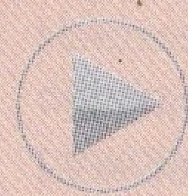
Poza standardowymi padami produkowanymi przez wielkie firmy, istnieją również konstrukcje amatorskie tworzone przez pasjonatów elektroniki i gier. Jedną z najbarwniejszych postaci jest wśród nich Beniamin J. Heckendorn, znany jako Ben Heck, twórca wielu różnych przeróbek konsol (np. Xboksa 360 „zapakowanego" do obudowy laptopa), jak i samych padów. Na jego stronie benheck.com znaleźć można zdjęcia, projekty i poradniki typu „zrób to sam krok po kroku" do rozmaitych „rękodzieł" tego rodzaju, m.in. pada do PlayStation 3 w obudowie kontrolera od Xboksa 360 czy urządzenia Access Controller, które pozwala sterować grami przy użyciu tylko jednej ręki. Jego najważniejsze dzieło (przynajmniej jeśli chodzi o pady do konsol) to sprzęt o nazwie Controller Monitor, który pozwala m.in. mierzyć opóźnienie (ang. latency) w reakcji kodu gry na komendy wydawane przez gracza przy użyciu kontrolera. Taki Controller Monitor używany jest przede wszystkim przez twórców gier podczas testów, jak również w „laboratoriach" sprzętowych największych magazynów i serwisów poświęconych elektronice użytkowej.

All your memes are belong to games



czyli o memach z gier

I AM ERROR: Kamil Krupiński



Czym są internetowe memy? W skrócie: to żarty oparte na wybranych aspektach naszej kultury w formie dowolnej, rozprowadzane oczywiście przez sieć. Żyją własnym życiem i z reguły ciężko znaleźć moment, w którym się narodziły – tym bardziej, że każdy może je przerabiać i rozpowszechniać według własnego widzimisię. Memy dotyczą wszystkiego, nie ma więc nic dziwnego w tym, że gracze stworzyli wiele własnych, opartych na grach i zrozumiałych głównie dla nich samych. Może któregoś jeszcze nie znacie?

SKĄD SIĘ WZIĘŁY MEMY?



Słowo „meme" wymyślił etolog Richard Dawkins pod koniec lat siedemdziesiątych. Oznacza nośnik informacji – idei, symbolu, czynności – rozpowszechniających się pomiędzy umysłami różnych osób... A przecież w „przenoszeniu" internet sprawdza się znakomicie – zwłaszcza, gdy ma przekazać dalej śmieszny obrazek z kotami.

Chociaż memy ze znaków tekstowych, np. krowy „rysowane" w ASCII były popularne już wcześniej, jednym z pierwszych internetowych memów było Hampster Dance – kilka rządków animowanych gifów z tańczącymi do zapętlonej muzyki chomikami, umieszczonych na stronie internetowej. Dosyć szybko i przypadkowo zaczęła generować ponad 15000 odwiedzin dziennie. Po tym sukcesie w wielu miejscach pojawiły się podobne żarty, a przy okazji powstały strony zbierające twórczość rozpędzających się dopiero internautów. W 2003 roku powstał m.in. 4Chan i z forum dyskusyjnego o japońskiej kulturze szybko zmienił się w miejsce zbierające anonimowych użytkowników, umieszczających tam wszystko – w tym tego typu „ciekawostki". Internetowych memów jest tak wiele, że można się pogubić – przydaje się wtedy ich encyklopedia dostępna pod adresem knowyourmeme.com. A jeżeli chcielibyście stworzyć coś własnego (np. ze Skyrima...) – pomoże z kolei memegenerator.net.



KOD KONAMI
Kiedy ludzie tatuują sobie motywy z gier, to ich kultowość automatycznie staje się niepodważalna...

The Konami code

Pochodzi z gry: Gradius, 1986

"↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A (Start)" to ciąg znaków, który niegdyś gracze musieli być w stanie wyrecytować obudzeni w środku nocy – w kultowej Contrze dawał 30 żyć na starcie, stał się więc ważniejszy niż znajomość tabliczki mnożenia. Tak naprawdę pierwszy raz pojawił się jednak w grze Gradius. Przez pomyłkę (zapomniano go usunąć po beta-testach), ale został na dobre i wciąż wykorzystuje się go w różnych produkcjach. Także na stronach WWW – wystarczy zresztą, że wejdziecie na **konamicodesites.com**, a sami przekonacie się, jak wiele witryn w internecie (nawet Facebook!) kryje w sobie miłą niespodziankę związaną z tym kodem.

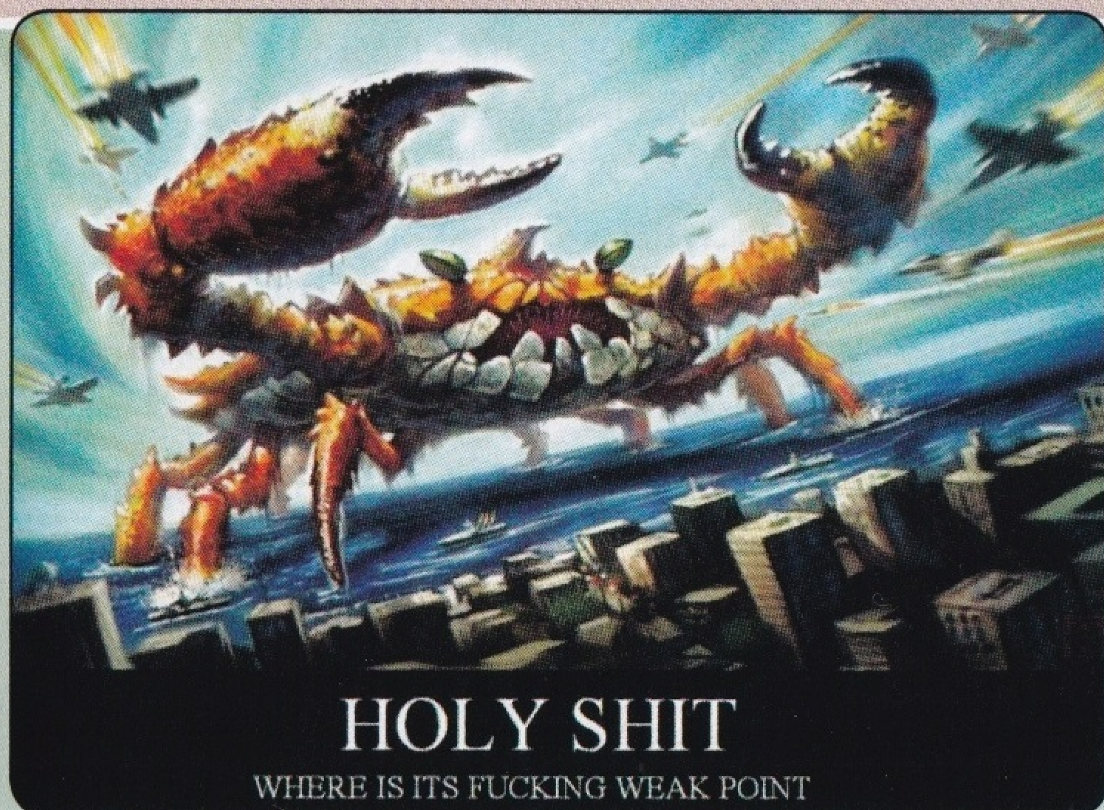


ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US
Internetowe memy wykorzystane w prawdziwym świecie to normalka: „All your base..." można znaleźć na murach czy nawet w lekko zmodyfikowanej formie na transparentach podczas protestów społecznych.

All your base are belong to us

Pochodzi z gry: Zero Wing, 1991

Kiedy w 2006 roku na YouTubie trwały prace konserwacyjne, pod logiem strony pojawiło się hasło „All your videos are belong to us". Nie był to atak hakerów, jak podejrzewano, a odniesienie do gry Zero Wing, która została tak koślawo przetłumaczona z japońskiego na angielski, że zostało w niej mniej sensu niż w przysłowiowym czeskim filmie. Najbardziej kultowy okazał się jednak ten właśnie fragment – „All your base are belong to us" („Wszystkie twoje baza są należą do nas"), które można odnaleźć wszędzie: od licznych obrazków w internecie, po jeden z odcinków „Futuramy".



SONY NA E3 2006
Kraby, Ridge Racer, brak polotu, bzdury i sprzeczne zapowiedzi – konferencja Sony na E3 z 2006 roku w skrócie. Jak tu jej nie kochać?

Sony E3 2006

Niewiele wydarzeń w branży było równie żenujących co konferencja Sony na targach E3 w 2006 roku. Dowiedzieliśmy się m.in., że w Genji: Days of the Blade pojawi się innowacyjny system zmieniania broni w czasie rzeczywistym, a także możliwość atakowania czułych punktów wroga i zadawania mu tym samym sporych obrażeń. Okazało się też, że w grze „odwzorowującej autentyczne bitwy historii Japonii" zmierzymy się z wielkim, wrogim krabem (kultowe hasło „Giant enemy crab"), i to właśnie tam próbowano przekonać ludzi, że warto zapłacić 599 dolarów za PlayStation 3, na której pojawi się... Ridge Racer. A raczej: RIIIIDGE RAAACER! Jeżeli nie widzieliście kompilacji najlepszych momentów z konferencji, znajdziecie ją bez problemu na YouTube, gdzie wystarczy wpisać „Sony E3 2006", a potem... śmiać się w głos.



CREEPER
Widzę, że masz piękny domek – byłaby szkoda, gdyby coś mu się stało...

Creeper

Pochodzi z: Minecraft, 2009

Pecetowcy już od dawna wiedzą czym grozi charakterystyczne „tsss" rozbrzmiewające w głośnikach, konsolowcy przekonają się dopiero niedługo (patrz str. 8). Minecraft błyskawicznie stał się jednym wielkim internetowym memem, a jego największymi gwiazdami okazały się Creepery. Teoretycznie są to milutkie stworki, które chcą tylko przyjaźni, a w praktyce jedyne co im wychodzi, to wysadzanie czyichś domów w powietrze. Trochę jak w przypadku Buki z „Muminków", Creepery są jednak zdecydowanie słodsze.



THE CAKE IS A LIE
Mem, który popularnością przebił nawet gonienie białych królików z „Matriksa".

The cake is a lie / Companion Cube

Pochodzi z: Portal, 2007

Ktoś jeszcze nie słyszał o tym, że „tort jest kłamstwem"? Niech szybko zagra w Portala, gdzie można się tego dowiedzieć. Chociaż to jeden z najbardziej oklepanych memów i każdy ma dosyć „cake-żartów", to trzeba przyznać, że jako jednej z nielicznych gier Portalowi udało się przerobić zwykły internetowy mem na używany w mówionym języku idiom. Oznaczający nic innego jak gonienie za celem, który – spoiler! – nie istnieje. A może jednak...? Drugim popularnym memem z Portala jest Companion Cube, czyli Kostka Towarzysząca – sześcian z serduszkami na bokach, do którego gracz w trakcie rozgrywki się „przywiązuje", po czym zmuszony jest wrzucić go do ognia. Każdy, kto grał, pamięta Companion Cube i wielu nie było w stanie pogodzić się z tym, że Kostkę należy „skazać na śmierć".



Call of Duty needs dinosaurs

Pochodzi z: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009

Mogliście tego nie zauważyć albo nie zdawać sobie sprawy, ale faktem jest, że Modern Warfare 2 byłoby znacznie lepszą grą, gdyby występowały w niej dinozaury. W listopadzie 2009 roku przedstawicielka Activision postanowiła spytać użytkowników portalu 4Chan, co nie podoba im się w serii, bo korporacyjną logiką wydedukowała, że komunikowanie się z odbiorcami za pomocą takiego medium jest dobrym pomysłem. Oczywiście nie było, a od pierwszego posta – zwracającego uwagę na brak dinozaurów – zaczął się zalew podobnych, postulujących to samo. Activision nie zrozumiało żartu i zamiast odbić piłeczkę odesłało internautów do swojej gry Jurassic: The Hunted... Całą sytuację wyśmiało za to Electronic Arts na tegorocznym E3, kiedy w trailerze Battlefielda 3 jeden z żołnierzy trzymał właśnie dinozaura. Oficjalnie jest to pamiątka – coś, co wręczyło mu jego dziecko, a co miało zastąpić banalne zdjęcie z rodziną przybite do ściany. Nieoficjalnie: każdy dobrze wie, kto i z kogo się śmieje.

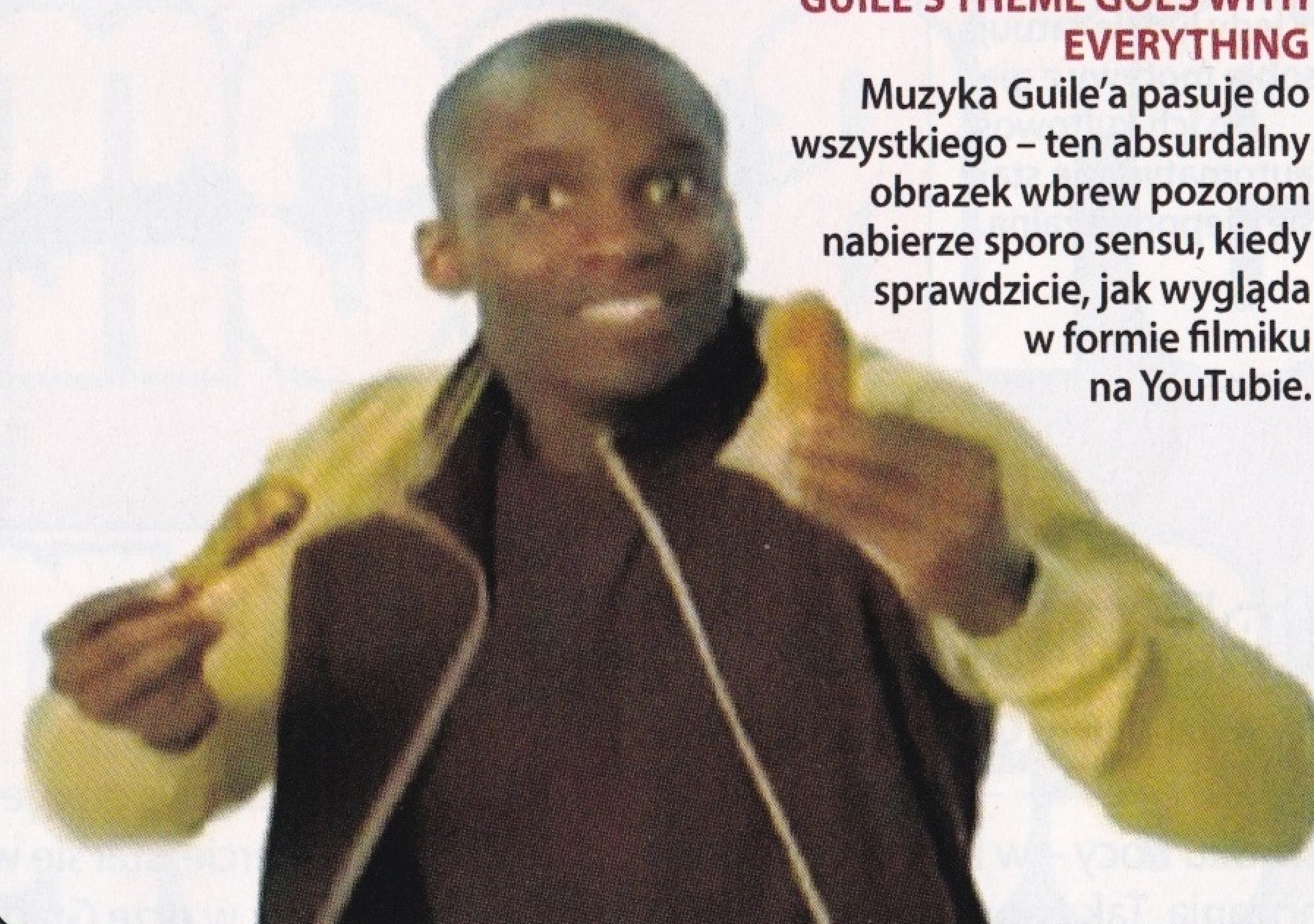
Ramirez do everything

Pochodzi z: Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009

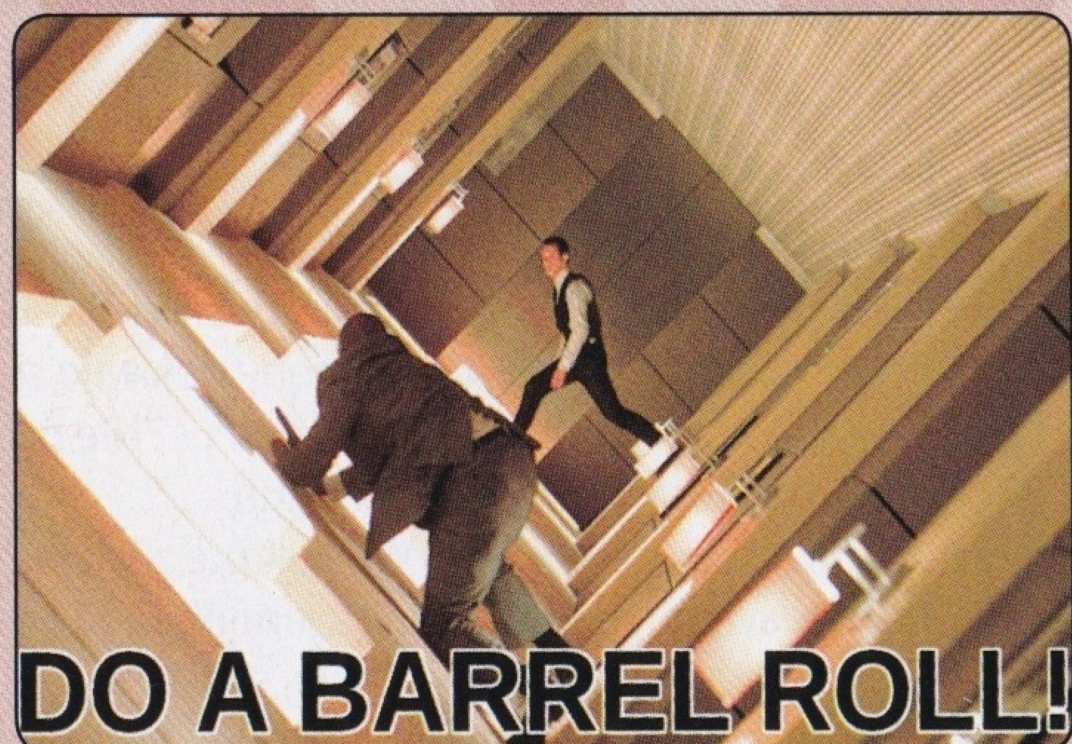
Szeregowiec Ramirez w Modern Warfare 2 ma ciężkie życie, bo musi zajmować się absolutnie wszystkim bez wyjątków. W grze występuje ponad pięćdziesiąt oskryptowanych rozkazów, które wydaje mu sierżant Foley, a które biedny Ramirez wykonuje bez stęknięcia. Internauci nie mogli przepuścić takiej okazji do żartów i szybko pojawiły się memy każące Ramirezowi „wejść na luzie do Mordoru" albo dzielić przez zero.



RAMIREZ ROBI WSZYSTKO
Liczba rasistowskich żartów na temat Ramireza przekracza granice dobrego smaku...



GUILE'S THEME GOES WITH EVERYTHING
Muzyka Guile'a pasuje do wszystkiego – ten absurdalny obrazek wbrew pozorom nabierze sporo sensu, kiedy sprawdzicie, jak wygląda w formie filmiku na YouTubie.



ZRÓB BECZKĘ!
Potencjał niektórych memów z gier przenosi się także na inne dziedziny sztuki – tutaj: „Incepcja" i kręcący się pokój.

Do a Barrel Roll

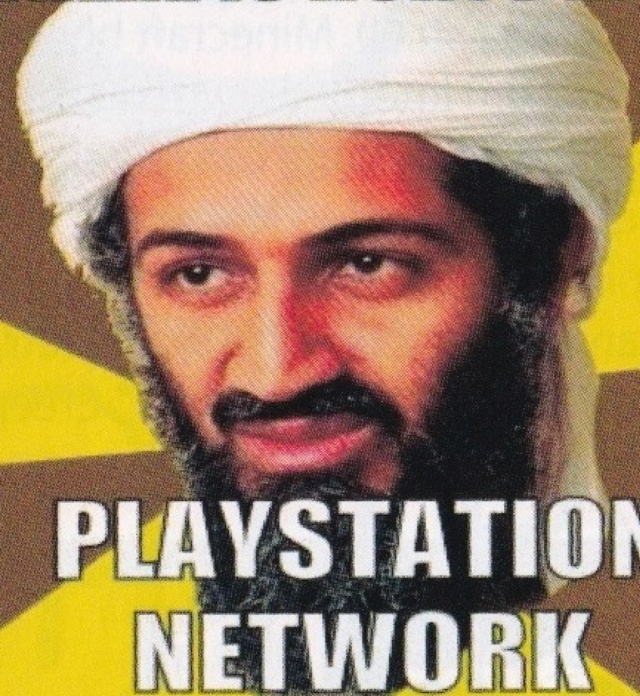
Pochodzi z: Star Fox 64, 1997

Beczka w lotnictwie to jedna z najtrudniejszych powietrznych akrobacji, polegająca na obróceniu samolotu o 360 stopni wzdłuż osi podłużnej (skrzydłami). Zdanie „Do a Barrel Roll" („Zrób beczkę") padło po raz pierwszy w grze Star Fox 64 na Nintendo 64, gdzie beczka była manewrem, który ratował z każdej opresji. Potem zaś rozprzestrzeniło się po sieci jako uniwersalna porada na każdą okazję i... jedna z pierwszych metod trollingu. Dzwoniono np. do programów typu talk-show i proszono o wykonanie beczki przez prowadzącego. Nowe wcielenie tego mema można zobaczyć, gdy w Google wpisze się tę frazę do wyszukiwarki (niestety, nie zawsze to działa).

It only does 80710A06

W kwietniu 2011 roku tekst reklamy konsoli PlayStation 3, która „Only does everything" („robi jedynie wszystko") został przez hakerów zamieniony w „Only does offline" („działa jedynie offline"). Każdy użytkownik, chcąc zalogować się na własne konto PlayStation Network, otrzymywał komunikat o błędzie 80710A6. Hakerzy położyli całe PSN, a internet wyśmiał tę sytuację, produkując setki obrazków podpisanych zgryźliwymi komentarzami. W tym samym czasie amerykańskiej armii udało się w końcu znaleźć i zabić Osamę bin Ladena, co wywołało kolejną falę śmiechu, bo okazało się, że: „Niesamowite, co Amerykanie mogą osiągnąć, kiedy wyłączy im się PlayStation Network".

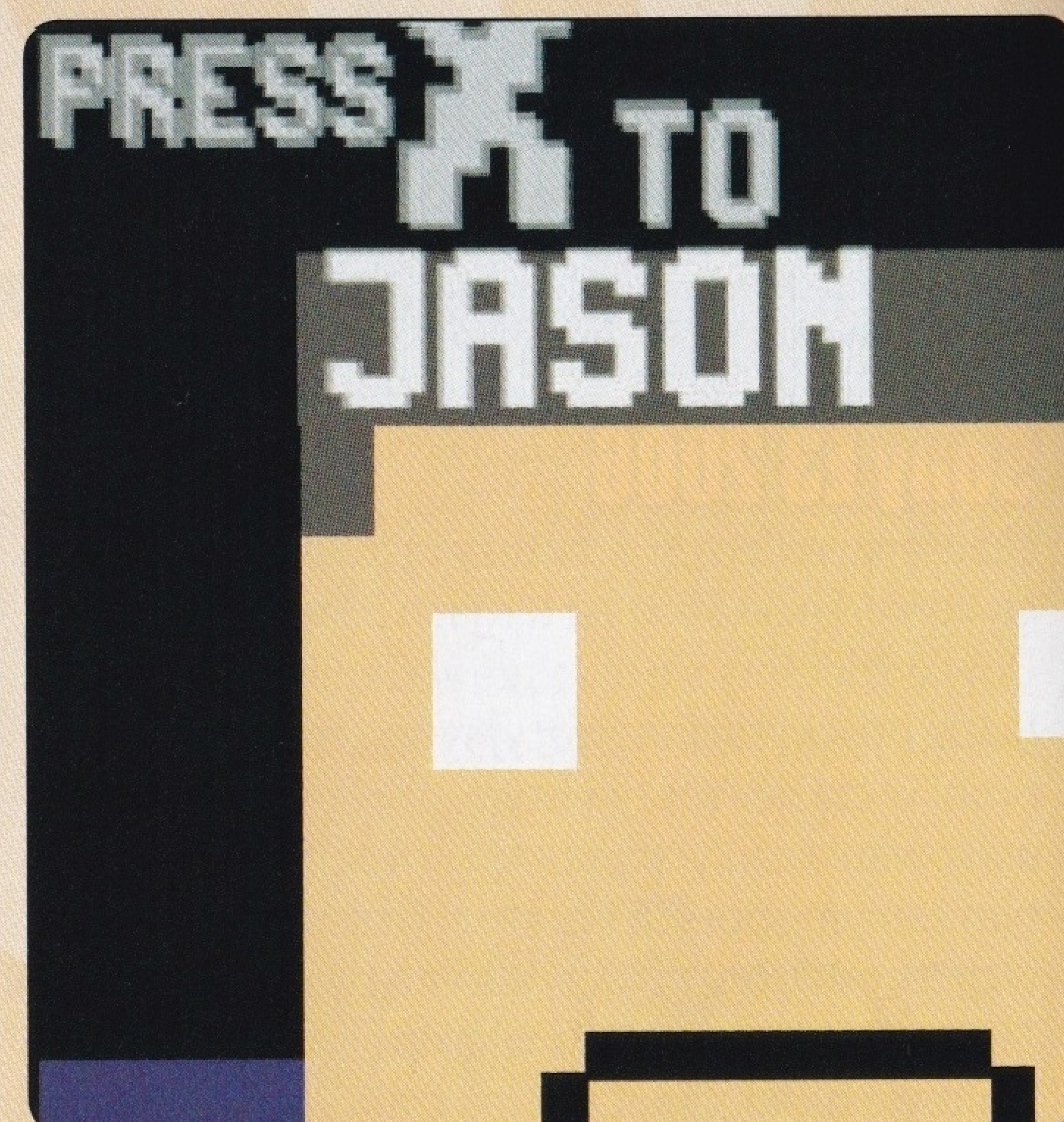
IT ONLY DOES...
Osama się doigrał – kto wie, jak potoczyłaby się nowoczesna historia, gdyby ostrożniej dobierał cele swoich ataków terrorystycznych?



Guile's theme goes with everything

Pochodzi z: Hyper Street Fighter 2, 2003

Są takie piosenki i utwory, które pasują do ściśle określonych sytuacji. Dlatego też, czytając słowa „muzyka z windy", każdy wie, o jaki rodzaj melodii chodzi. Temat muzyczny Guile'a z Hyper Street Fighter II jest jednym z tych rzadkich przypadków, kiedy muzyka pasuje absolutnie do wszystkiego. Wszystkiego. Naprawdę. Wejdźcie na YouTube i zobaczcie sami: **bit.ly/9NwtAn**.



PRESS X TO JASON
Nikt nie lubi QTE, ale jeszcze bardziej nie lubi się ich, kiedy są bezcelowym naciskaniem guzika, by krzyczeć. Naciśnij więc X, żeby Jason.

Press X to Jason

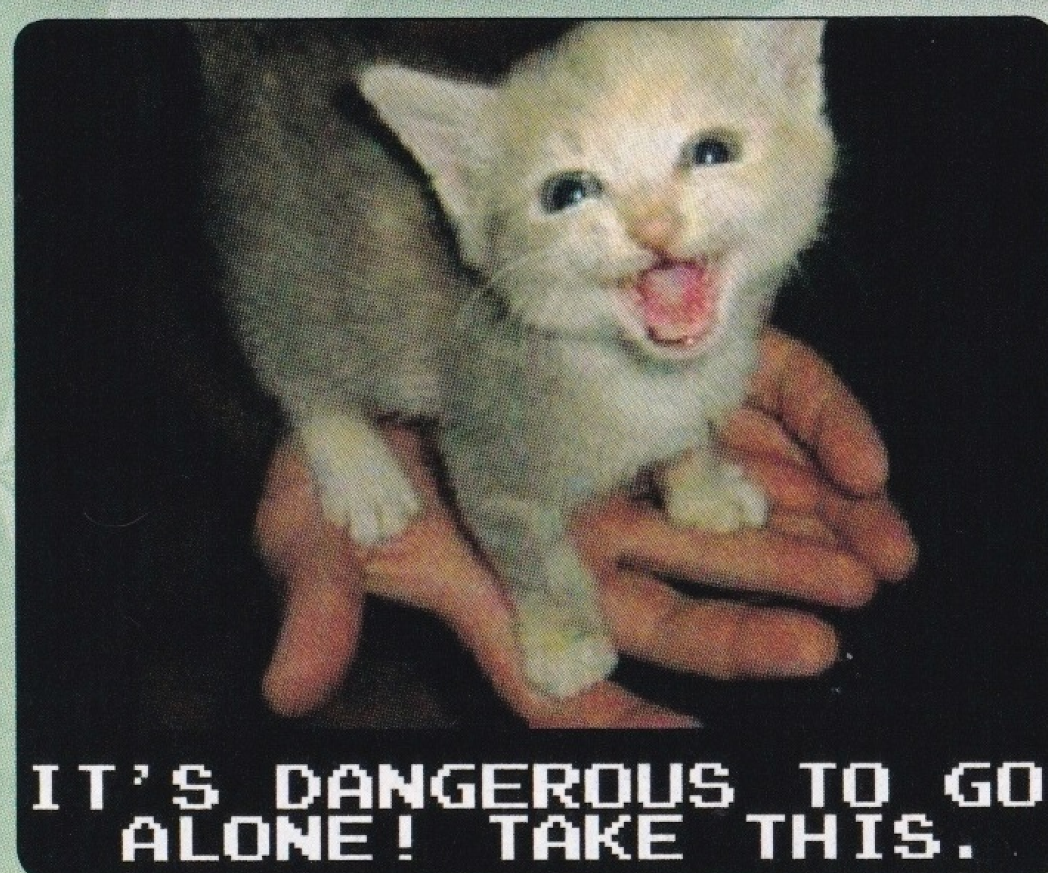
Pochodzi z: Heavy Rain, 2010

Czasami można odnieść wrażenie, że gracze nie są właściwymi odbiorcami... gier. Są zbyt cynicznym i sarkastycznym gatunkiem człowieka, żeby zostawić chociaż jedną suchą nitkę na ambitnej produkcji, której zdarzyło się małe potknięcie. Stąd też wzięło się kultowe „Press X To Jason" („wciśnij X, by Jason") – motyw prosto z Heavy Rain, w którym należało wcisnąć X, żeby zawołać Jasona, swojego zaginionego w galerii handlowej syna. Gracze wzięli ten komiczny „mechanizm rozgrywki" w obroty i poza milionem obrazków nagrali nawet parę piosenek, a i stworzyli grę, w której wciska się X żeby... wołać Jasona.

It's dangerous to go alone! Take this.

Pochodzi z: The Legend of Zelda, 1986

Tłumaczenia japońskich gier na język angielski często nie były zbyt udane – o ich poprawności językowej można było tylko pomarzyć. Jednym z przykładów jest chociażby: „It's dangerous to go alone! Take this." („Niebezpiecznie jest iść samemu! Weź to."), które słyszał Link w pierwszej Zeldzie na NES-a, zanim otrzymał miecz. Nikogo nie powinno dziwić, że niezbędnymi do przeżycia przedmiotami według internetu okazały się klucze, kocięta albo rekiny. Co ciekawe: pierwsza wersja tego mema była rozprowadzana jako plik obrazkowy zawierający w sobie archiwum .rar z przeróżnymi narzędziami służącymi do ataków DDoS i innych „hakerskich" sztuczek.



NIEBEZPIECZNIE JEST IŚĆ SAMEMU! WEŹ TO!
Wariacje na temat mema zależą tylko od pomysłowości graczy.



THANK YOU, MARIO! BUT...
Zakończenie, które widział każdy. A jak nie widział, to zdecydowanie musi to nadrobić!

Thank you Mario! But our princess is in another castle!

Pochodzi z: Super Mario Bros., 1985

Czyli „Dziękujemy Mario! Ale nasza księżniczka jest w innym zamku!", słowa które pierwszy raz pojawiły się w Super Mario Bros., a które przeczytać możemy kilka razy do roku w przeróżnych grach wszelkich gatunków. To wyświechtany pretekst do zmuszenia graczy do kontynuowania dalszej podróży, a jednocześnie śliczna metafora bezcelowości naszej ukochanej pasji. A także mem, którego historii nie da się streścić w kilku zdaniach, a nawet dysponując miejscem o objętości książki. Każdy „hardkorowy" gracz musi go jednak znać, bo w przypadku ujawnienia się z ignorancją wśród znajomych nawet najwyższy gamerscore nie uratuje nieświadomego przed rechotem znajomych.

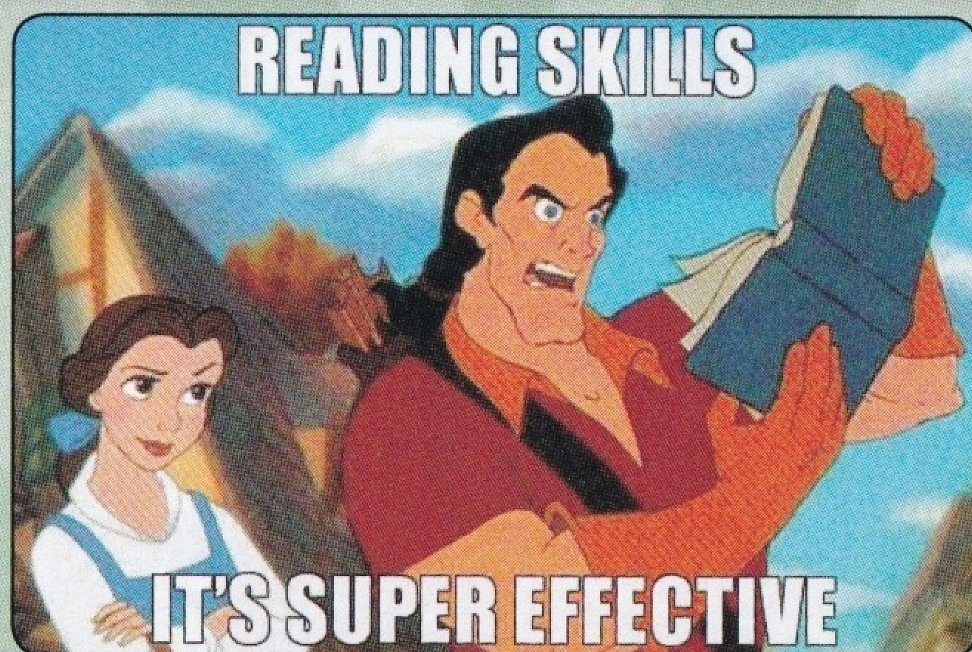
Hey! Listen!

Pochodzi z: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1998

Wydana na Nintendo 64 Ocarina of Time ustanowiła wiele standardów w grach wideo, ale... wprowadziła też postać diabelnie irytującego towarzysza służącego dobrą radą. W tym akurat przypadku była to Navi, wróżka-kropka, która co chwilę wyrywała gracza z transu swoim „Hey! Listen!" („Hej! Słuchaj!") i następującym po tym „fascynującym" komentarzem. Nintendo nie zrezygnowało z niej nawet w zeszłorocznym remake'u Okaryny na 3DS-ie, a postać irytującego towarzysza pojawia się nawet w wydanym niedawno na Wii Skyward Sword... Chociaż trzeba przyznać, że w tym przypadku irytacja nie sięga poziomów krytycznych.



HEY! LISTEN!
Navi z Zeldy jako internetowy troll... Zaskakujące podobieństwo.



It's super effective!

Pochodzi z: Pokemon Red/Blue, 1998

Każdy, kto miał do czynienia z grami o Pokemonach, dobrze wie, że na stwory ogniste trzeba lać wodę, a w ptaki rzucać kamieniami. Obrażenia są wtedy mnożone razy cztery, a na ekranie pojawia się komunikat o tym, że coś jest „superskuteczne", co wielokrotnie wykorzystano już w internetowych memach w przeróżnych kombinacjach. Jeżeli zobaczycie więc gdzieś filmik dokumentujący walkę ucznia z pracą domową, a nie graliście nigdy w Pokemony, to nie zdziwcie się, jak wiele rzeczy może być w takim kontekście „super effective".

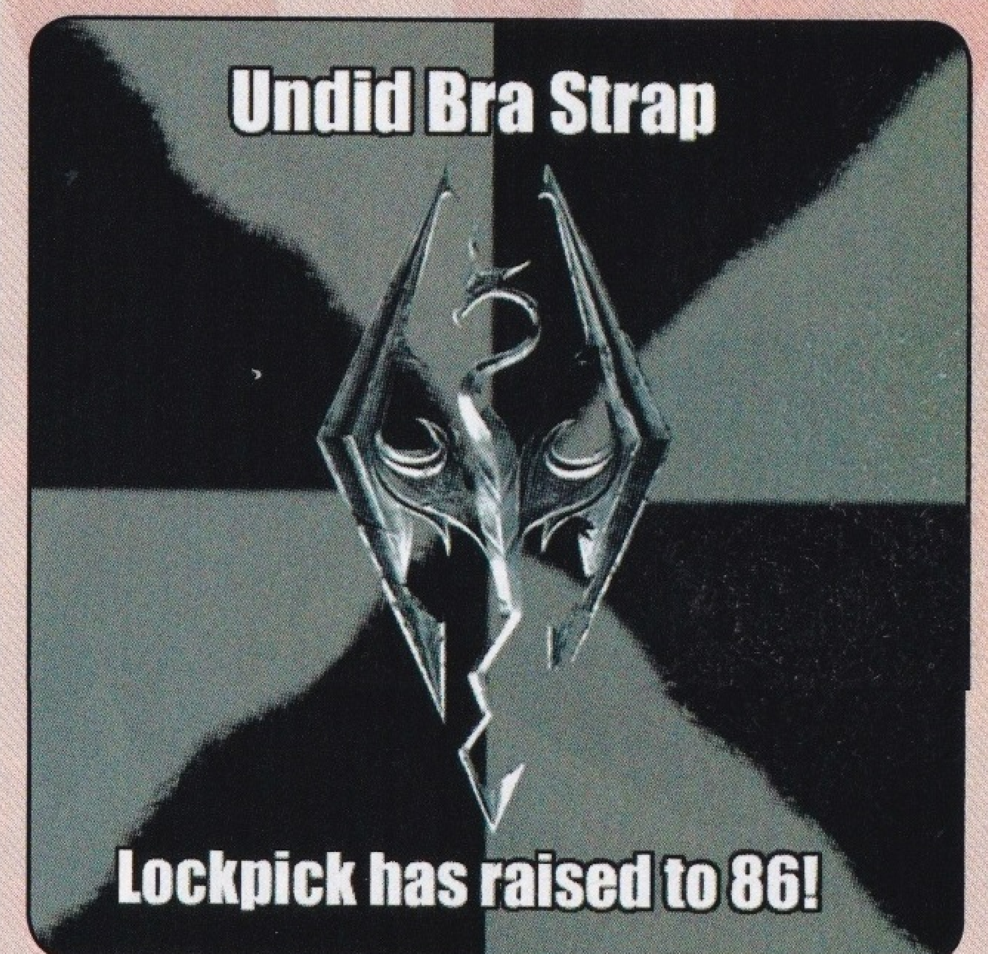


JESTEŚ CHŁOPCEM CZY DZIEWCZYNKĄ?
Memy mówią na ten temat wszystko: nieważne, że Oak jest twoim sąsiadem od dziecka, nigdy nie wie jakiej jesteś płci ani jak nazywa się jego własny wnuczek.

Are you a boy or a girl?

Pochodzi z: Pokemon Red/Blue, 1998

Tworzenie postaci w grach z reguły poprzedza rozgrywkę albo pojawia się w idealnym, niewybijającym z rytmu momencie. Gry z serii Pokemon jednak od lat nie przejmują się panującymi w branży trendami i nie mają zamiaru zmieniać sprawdzonych mechanizmów. Na początku pierwszej z nich profesor Oak, który da ci pierwszego Pokemona, stojąc naprzeciwko ciebie pyta, czy jesteś chłopcem, czy dziewczynką, a potem zapomina, jak ma na imię jego wnuczek. Ten schemat powtarza się w każdej grze z serii. Jesteś więc chłopcem czy dziewczynką, drogi czytelniku?



FUS RO DAH!
Jeden z licznych memów żartujących z nowego systemu levelowania w grze: rób czegoś dużo, a wskoczysz na kolejny poziom.

Physics? Bitch, I'm a horse & I took an arrow in the knee

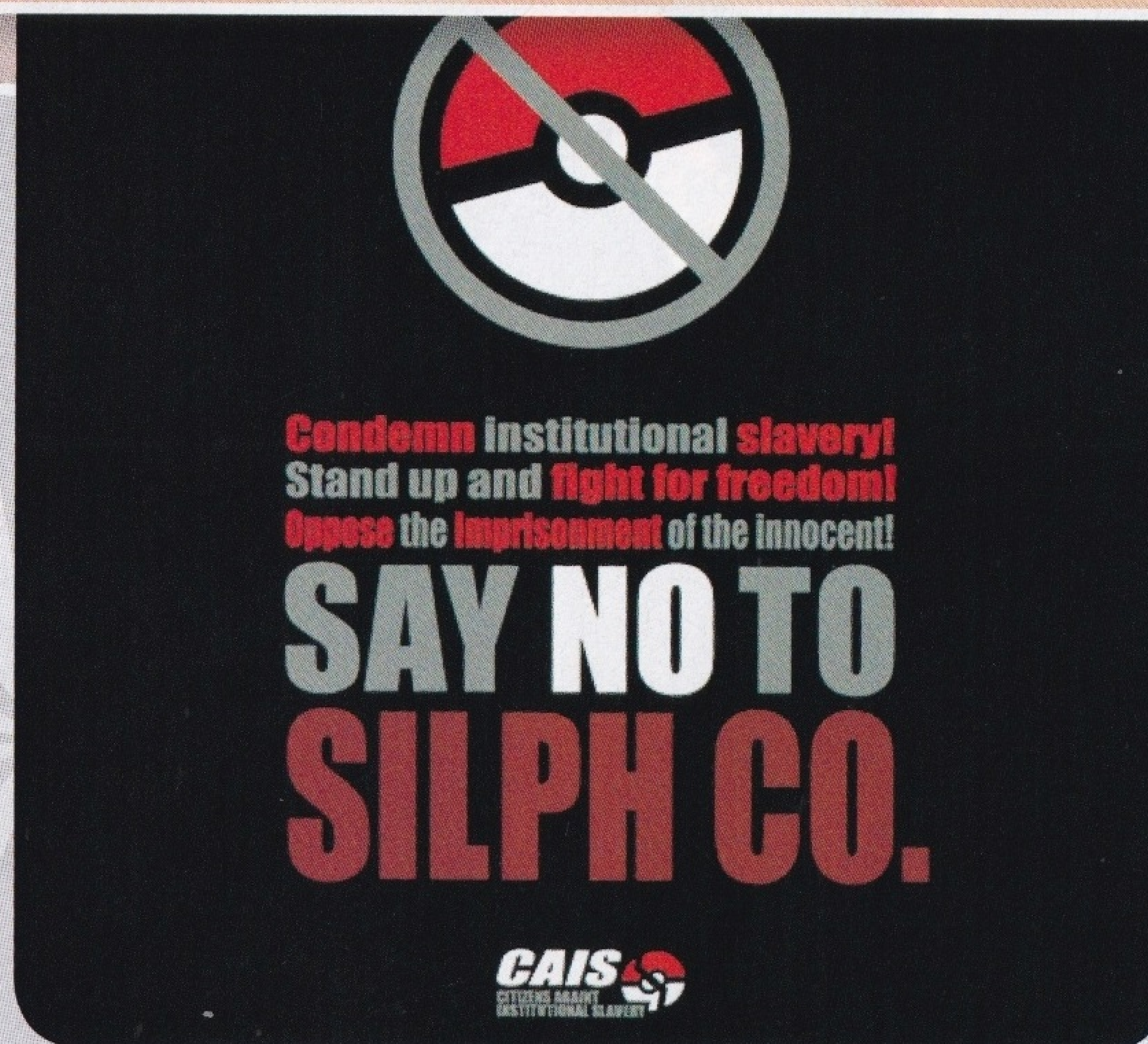
Pochodzi z: TES V: Skyrim, 2011

Skyrim w ciągu kilku tygodni zdążył zapoczątkować wiele memów, z których „Physics? Bitch, I'm a horse" („Fizyka? Daj spokój, jestem koniem") to jeden z pierwszych. Osoby rozbawione tym, że występujące w grze konie nie podlegają elementarnym prawom fizyki i potrafią wdrapywać się na pionowe ściany, latać i stać w powietrzu, wyrazili to w wielu obrazkach i filmach z gry. Co bardziej dociekliwi zauważyli też, że wszyscy napotkani w Skyrim strażnicy mówią „I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee" („Kiedyś też byłem łowcą przygód, ale dostałem strzałą w kolano"). Ta ogromna liczba identycznych ran rozśmieszyła graczy na tyle, że w sieci zaroiło się od memów opartych na zasadzie: „kiedyś coś mi się udawało, ale dostałem strzałą w kolano". Oberwało się też systemowi zdobywania umiejętności. Jeżeli jeszcze się z tym nie spotkaliście, to kiedy traficie na obrazek oświadczający, że po rozpięciu stanika umiejętność otwierania zamków skoczyła na poziom 86 – będziecie wiedzieć, o co chodzi.

Occupy Animal Crossing

Pochodzi z: Animal Crossing: Wild World, 2005

W wydanej na Nintendo DS-a grze Animal Crossing: Wild World lądujemy w mieścinie pełnej dziwacznych stworów i od jednego z nich dostajemy dom – bez pytania, bez naszej zgody. Jesteśmy wrzuceni w wir wydarzeń i nie mamy możliwości protestować. Szybko okazuje się jednak, że nie ma nic za darmo – mieszkanie otrzymaliśmy na kredyt, a spłacić możemy go tylko, pracując u tego, kto nam je sprzedał i tym samym zarzucił nas obowiązkami. Problem w tym, że mamy niewielkie szanse, by spłacić dom do końca – odsetki rosną, a pieniędzy jest ciągle za mało. W dobie społecznych protestów pokroju Occupy WallStreet stworzono mema na podstawie tej właśnie sytuacji z Animal Crossing, a pomysł zaczął się rozprzestrzeniać: ostatnio okazało się, że nawet w Pokemonach istnieje kapitalistyczny wyzysk mas trenerskich, więc należy okupować Kanto (krainę ze świata Pokemonów).



OCCUPY KANTO!
„Nie dla kapitalistycznego Silph Co.! Jedna firma nie może trzymać w kieszeni wszystkich naszych pieniędzy!", bo kiedy tak się dzieje biedni trenerzy muszą włóczyć się po kraju, bijąc się z kim popadnie i zabierając przegranym pieniądze.

RECENZJE

Teraz gramy!



TRÓJKA ŚMIAŁKÓW WYRUSZA NA WYPRAWĘ, KTÓRA ZACHWYCA KRAJOBRAZAMI I... ZAGADKAMI



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH HD

Nie było jeszcze reedycji HD stworzonej z większą dbałością o jakość oprawy graficznej. Str. 94



GTA III: 10 YEAR ANNIVERSARY

Jedna z najważniejszych gier w historii trafia na urządzenia przenośne. Czy to ostateczny dowód na popularność mobilnego grania? Str. 104



DRAGONBORN
Walk z bossami nie ma wiele, ale jeśli już jakiś pojawi się na ekranie, to robi ogromne wrażenie. Dosłownie.



DO WYBORU, DO KOLORU
Stylistyka Trine 2 po prostu urzeka. Oprócz baśniowych lokacji utrzymanych w ciepłych, fioletowo--zielonych barwach, trafimy także do miejsc przywodzących na myśl karaibskie plaże.

NIEBO A ZIEMIA
Pomimo tego, że pierwsza część Trine graficznie prezentowała się już nienajgorzej, dwójka zostawia ją pod tym względem daleko w tyle. Opracowana przez zespół Frozenbyte technologia pozwoliła stworzyć mieniące się wszystkimi kolorami tęczy lokacje, przez które trudno przejść, nie zachwycając się ich pięknem. Niejednokrotnie zdarzało się, że zamiast myśleć nad otwarciem drogi do kolejnych etapów, po prostu podziwiałem widoki.

Trine 2

Dwoił się... troił nawet: Tomasz Wikliński





Twórcy: Frozenbyte
Wydawca: Atlus
Platformy: PS3, X360
Data premiery: już jest (X360), wkrótce (PS3)
Multiplayer: brak
Co-op: tak (3 graczy)
Internet: www.trine2.com
Wersja PL: brak
PEGI: 12

O pierwszej części Trine mówiono, że gdyby ta urzekającą gra zręcznościowo-logiczna została wyposażona w tryb kooperacji, mielibyśmy do czynienia z platformówką idealną. Fińskie studio Frozenbyte posłuchało głosu fanów i wplotło w drugą odsłonę baśniowej serii trzyosobowego co-opa. Jednak wbrew przewidywaniom Trine 2 nie jest ideałem. I co z tego?

Baśniowy klimat, wymagające platformowe łamigłówki oraz wspaniała muzyka skomponowana przez Ariego Pullkinena sprawiły, że pierwsze Trine krótko po premierze we wrześniu 2009 roku trafiło na listę bestsellerów PlayStation Store (gra w wersji na Xboksa 360, mimo planów, ostatecznie się nie ukazała). Po dużym, w porównaniu z innymi produkcjami niezależnymi, sukcesie naturalne było rozpoczęcie prac nad drugą częścią. Od początku postanowiono, by nie zmieniać tego, za co Trine zyskało uznanie recenzentów – rozgrywki opierającej się na zagadkach wykorzystujących proste zależności fizyczne, klimatu rodem z bajki oraz trójki charyzmatycznych bohaterów. Nawet fabuła opowiadana jest w Trine 2 w sposób bardzo podobny do tego z pierwowzoru. I co gorsza, po kilku godzinach potrafi znużyć. Narrator opowiadający historię sennym głosem tylko sprawę pogarsza.

Czarodziej Amadeus zostaje wybudzony ze snu przez tajemniczy artefakt, tytułowe Trine. Ten prowadzi go na spotkanie z jego dobrymi znajomymi – złodziejką Zoyą oraz wojownikiem Pontiusem. Nad Królestwem ponownie wisi ogromne niebezpieczeństwo, które zażegnać mogą tylko bohaterowie. Historia, podobnie jak w jedynce, jest czarno-biała, z jasno określonymi stronami dobra i zła – a przez to przewidywalna. Okazuje się, że równowaga w krainie zachwiana została przez kłótnię dwóch królewien. Kłótnię, ma się rozumieć, o tron. Aby przywrócić pokój w pogrążającym się w chaosie świecie, trzeba odebrać koronę złej siostrze i włożyć ją na głowę dobrej. Fabuła nie porywa – to prosta baśń, która w żadnym momencie nie zaskakuje.

Orgia kolorów

Pierwsze spojrzenie na drugą inkarnację Trine nie wywołuje jednak uczucia déjà vu. A to za sprawą cudownej grafiki. Trzynaście przepięknych poziomów upstrzonych kolorowymi, dynamicznymi światłami wygląda wspaniale i rodzi w głowach graczy naturalne w tym przypadku pytanie: czy to na pewno „tylko" gra dystrybuowana cyfrowo? Dbałość o szczegóły, jakimi cieszą oczy graczy etapy w platformówce Frozenbyte, powinna być wzorem do naśladowania także dla projektantów poziomów wysokobudżetowych produkcji na konsole obecnej generacji. Patrząc w przeszłość, nie potrafię wskazać tytułu gry z Xbox Live/PlayStation Store, która wyglądałaby piękniej niż Trine 2. Nawet robiącemu pod tym względem wrażenia Renegade Ops daleko do poziomu tego nadzwyczaj urokliwego platformera.

W trakcie kampanii zwiedzamy między innymi utrzymany w ciemnozielonej tonacji wilgotny las, skąpane w zachodzącym słońcu pola dyniowe, a także lodowe jaskinie. Jakość oprawy Trine 2 najlepiej obrazuje wrażenie, jakie można odnieść, przedzierając się przez buchające piekielnymi ogniami podziemia – efekty są na tyle sugestywne, że nietrudno poczuć panujący tam skwar.

Trójca nie-święta

Rozgrywka w trybie jednoosobowym wygląda dokładnie tak samo jak w Trine. Na ekranie obecna może być tylko jedna postać, jednak to od gracza zależy, ze zdolności którego z bohaterów skorzysta w danej chwili. Pomiędzy Pontiusem, Amadeusem oraz Zoyą można dowolnie się przełączać, wciskając bumpery pada. Łamigłówki, momentami naprawdę zmyślnie zaprojektowane, potrafią napsuć trochę krwi. Najtrudniejsze do rozgryzienia są te, które prowadzą do sekretnych lokacji, gdzie poukrywano bonusowe wierszyki dotyczące bohaterek fabuły Trine 2 – sióstr Rosabell i Isabell – oraz szkice koncepcyjne. Kiedy jednak zrezygnujemy ze zbierania wszystkich flaszek pozwalających odblokować kolejne umiejętności bohaterów oraz pominiemy ukryte skarby, czas gry znacznie się skraca. Przejście kampanii fabularnej zajmuje około sześciu godzin. W kooperacji gra jest łatwiejsza, przez co długość rozgrywki kurczy

ICH TROJE

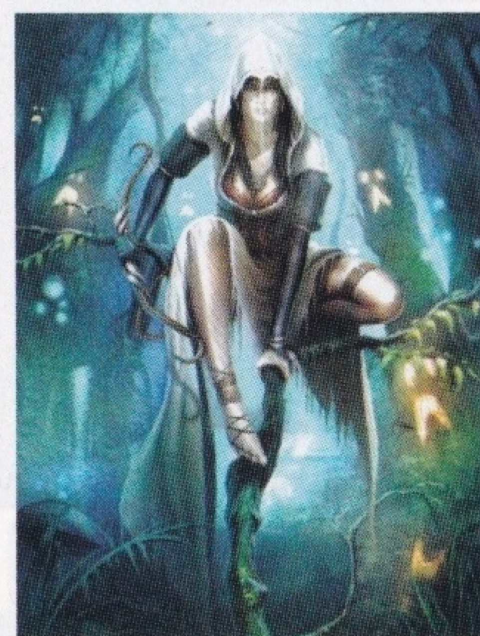
Wszystkie etapy zostały zaprojektowane tak, żeby można było przejść je każdą z postaci, grając w trybie dla jednego gracza. Zoya, Amadeus i Pontius mają unikalne umiejętności, które odblokowujemy po zebraniu odpowiedniej liczby flaszek z... nazwijmy to „eliksirem doświadczenia".



Amadeus
To z jego umiejętności korzysta się najczęściej. W późniejszych etapach istnieje możliwość odblokowania zdolności wyczarowania nawet czterech obiektów, a także podnoszenia atakujących wrogów i rzucania ich w przepaść.



Pontius
Jeśli rozpoczyna się walka, najlepiej przełączyć się na rycerza. W potyczkach z goblinami skuteczne są zarówno miecz i tarcza (można zrobić z nich ognisty lub lodowy oręż), jak i młot, który pełni rolę broni dystansowej.



Zoya
Jak na złodziejkę przystało, Zoya jest dużo słabsza od Pontiusa. Doskonale sprawdza się jednak w walce z wrogami korzystającymi z włóczni i kusz. Szczególnie po zdobyciu zamrażających wrogów lodowych pocisków oraz podwójnego strzału.



SINGLE MAJĄ TRUDNIEJ
Grając samemu, trzeba uzbroić się w cierpliwość, bowiem każda z zagadek może wtedy sprawić trudność.

ŻABA, ŻÓŁW I PAJĄK
Niektóre łamigłówki – jak ta z olbrzymią ropuchą – wywołują uśmiech na twarzy. Trzeba zestrzelić podwieszony pod jedną z gałęzi owoc, który żaba złapie języczkiem, tworząc tym samym most.

OGNIEM I LODEM
Walki jest mniej niż w jedynce – mimo to dostaliśmy nowe sztuczki, np. lodowe strzały Zoyi, zamrażające przeciwników.



NIE TYLKO DLA SZARYCH KOMÓREK
W Trine 2 nie brakuje sekwencji czysto zręcznościowych. Sterowanie na szczęście nie utrudnia skakania po platformach. Jest równie dopracowane, jak w pierwszym Trine.

się jeszcze bardziej. Nie oznacza to jednak, że radość z zabawy także się zmniejsza.

Sama konstrukcja poziomów nie odbiega wiele od tego, co mogliśmy znaleźć w jedynce. To wciąż dwuwymiarowe, „płaskie" etapy, w większości wypełnione przestrzennymi łamigłówkami, do rozwiązania których przydają się zarówno magiczne zdolności Amadeusa, potrafiącego wyczarować skrzynki i kładki, jak i siła Pontiusa oraz zwinność Zoyi. Oprócz zagadek wykorzystujących fizykę obiektów (skrzyń, skalnych bloków, ruchomych platform) oraz elementów otoczenia (woda, lawa, kwas itp.) nie brakuje także klasycznych etapów platformowych oraz sekwencji, w których dominuje walka – tych jest jednak zdecydowanie mniej niż w części poprzedniej. Zmienili się za to wrogowie. W Trine 2 nie walczymy już ze szkieletami, ale z goblinami. Standardowych przeciwników są cztery rodzaje. Jedni walczą wręcz – ich najlepiej odeprzeć jako Pontius. Inni przeciwnicy np. zasypują ekran włóczniami. W starciu z nimi nieoceniony jest łuk oraz lodowe lub ogniste strzały, które można odblokować Zoyi. Co jakiś czas przyjdzie nam też zmierzyć się z bossami – np. wielkim wodzem goblinów lub olbrzymim pająkiem. Aby ich pokonać, trzeba uważnie przyjrzeć się otoczeniu i znaleźć odpowiedni patent na potwora – zwykle jest do tego potrzebna współpraca wszystkich postaci.

Zabawa w grupie

Największą nowością względem pierwowzoru jest w Trine 2 trzyosobowy co-op. Wspólną grę można zorganizować na wszystkie możliwe sposoby – skrzyknąć się za pośrednictwem Xbox Live, usiąść do rozgrywki we trójkę na jednej kanapie, a nawet spiąć dwie konsole kablem sieciowym. Do gry można bez żadnych ograniczeń wskakiwać oraz z niej wychodzić, a każdy biorący w niej udział ma możliwość przełączania się między bohaterami. Większość wyzwań środowiskowych da się wtedy rozwikłać w następujący sposób: Amadeus wyczarowuje platformę, na której przenosi pozostałych kompanów na drugą stronę przepaści, potem ktoś z przeniesionych członków drużyny zmienia się w czarodzieja i... tak w kółko.

Rozgrywka w co-opie powinna zostać poddana ograniczeniom, szczególnie jeśli chodzi o zdolności magiczne Amadeusa, który przy eksploracji poziomów sprawdza się znacznie lepiej niż pozostałe postacie. Każdą z zagadek można co prawda rozgryźć na kilka sposobów, korzystając z mobilności wszystkich bohaterów (Zoya potrafi bujać się na lince przyczepionej do drewnianych krawędzi, a Pontius może podrzucać kompanów na swojej tarczy), ale opisany powyżej sposób jest zwyczajnie szybszy i łatwiejszy, przez co przez większość czasu gry w kooperacji korzysta się właśnie z niego (z poczuciem, że to jednak oszustwo). Nie zmienia to jednak faktu, że podczas wspólnej rozgrywki ze znajomymi Trine 2 sprawia wielką frajdę. Sterowanie jest na tyle płynne, a rozgrywka pobłażliwa (kara za śmierć praktycznie nie istnieje, punktów kontrolnych jest cała masa), iż w grze bez problemu odnajdą się nawet laici z niewielkim stażem. Starzy wyjadacze otrzymują z kolei przyjemną w odbiorze, wymagającą platformówkę, która jeszcze długo będzie zachwycać bajkową oprawą audiowizualną. Niestety, póki co przekonać się o tym mogą tylko posiadacze Xboksów 360. Wersja na PlayStation 3 pierwotnie miała ukazać się równo z debiutem w wirtualnym sklepie Microsoftu, jednak z przyczyn niezależnych od twórców, Frozenbyte musiało przesunąć premierę na konsoli Sony na początek 2012 roku.

W kooperacji gra jest łatwiejsza, ale daje dużo więcej przyjemności

PLUSY
+ kapitalna, różnorodna oprawa audiowizualna
+ baśniowy klimat
+ wymagające łamigłówki

MINUSY
– nie najlepiej zbalansowany co-op
– fabuła potrafi znudzić

Posiadacze Xboksów 360 mają w co grać, a właściciele PS3... na co czekać. Co prawda królem gatunku pozostaje niedostępny na platformach Sony i Microsoftu Mario, ale Trine 2 to dobra, choć inna w klimacie, alternatywa – platformówka zarówno piękna, jak i wciągająca. Na dodatek tania!

OCENA PLAY BOX 8.0





PATRZ GDZIE LECISZ
Jednym z ciekawszych wyzwań na początku kampanii jest pilotowanie spadającego samolotu i lawirowanie nim pomiędzy ośnieżonymi szczytami.



PRAWIE JAK UNCHARTED
Etapy zręcznościowe przypominają przygody Drake'a, ale animacja ruchów Logana oraz jego reakcje na wydawane komendy pozostawiają wiele do życzenia.

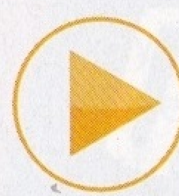
DZIAŁA NA PS MOVE

Cabela's Survival: Shadows of Katmai

Marcin Traczyk (wirtualnie) odmraża sobie tyłek



Twórcy: Fun Labs
Wydawca: LEM
Platformy: PS3, X360, Wii
Data premiery: już jest
Multiplayer: brak
Co-op: tak (2 graczy)
Internet: www.lem.com.pl
Wersja PL: brak
PEGI: 16



Jesteśmy przyzwyczajeni do ratowania ludzkości przed inwazją obcych, plagą żywych trupów czy innych mutantów, tymczasem świat wokół nas pełen jest rzeczywistych niebezpieczeństw, takich jak wygłodniałe wilki czy niedźwiedzie – zmierzenie się z nimi w grze wideo wydawało się miłą odmianą. Wydawało...

Cabela's Survival to jedna z gier opatrzonych logo popularnej w Stanach Zjednoczonych sieci sklepów survivalowych oferujących szeroki wybór sprzętów: od butów i smarowideł do nart, przez raki i czekany, aż po broń palną. Od innych produkcji oznaczonych tym logo Shadows of Katmai wyróżnia się trybem fabularnym, wzorowanym na najlepszych grach akcji z serią Uncharted na czele. Wcielamy się w Logana Jamesa, pilota, który za pokaźną sumę zobowiązał się do przewiezienia pewnej kobiety do ośrodka badawczego głęboko w mroźnych rejonach Parku Narodowego Katmai na południu Alaski. Samolot rozbija się jednak w górach.

Logan staje do walki o przetrwanie – swoje, kobiety, a także ludzi czekających na pomoc w placówce naukowej. W opowieści pojawiają się także wątki związane z korporacją chcącą zatuszować wydarzenia w swoim ośrodku, a nawet elementy wierzeń lokalnych Indian, gdy jeden z nich ratuje Loganowi życie. Tak ciekawej fabuły nie powstydziłyby się wysokobudżetowe produkcje, ale sposobu jej prezentacji – już tak. Podczas filmików w oczy kłują niskiej jakości tekstury, mało szczegółowe modele postaci i zwierząt oraz ich sztywna animacja. Nie lepiej jest w trakcie samej gry, która momentami wygląda jak z czasów PlayStation 2 i pierwszego Xboksa.

Na pochwałę zasługuje różnorodność rozgrywki. Przeplatają się tutaj etapy zręcznościowe wymagające dotarcia z jednego końca lokacji na drugi (w poruszaniu się, np. skokach między półkami skalnymi i wspinaczce po skałach, skopiowano mechanizmy z Uncharted), odszukiwanie zagubionych podczas katastrofy przedmiotów oraz walka z dzikimi zwierzętami – watahami wilków, wściekłymi niedźwiedziami, jak również krukami atakującymi, gdy Logan zwisa ze skał. Nie brakuje też wyzwań typowych dla gier spod znaku Cabeli, czyli polowań, np. na jelenia, by zdobyć jedzenie.

Szkoda tylko, że żaden z powyższych elementów nie został wykonany na odpowiednio wysokim poziomie. Zawodzi przede wszystkim niewygodne sterowanie. Opcji jest kilka: można skorzystać z pada, na Playstation 3 z Move'a i Navigation Sticka, na wszystkie platformy dostępny jest też specjalny kontroler Top Shot Elite (w Polsce dostępny głównie w zestawach z wersją na X360). We wszystkich przypadkach brakuje precyzji – naszej postaci zdarza się wykonywać czynności niezgodne z wydawanymi komendami, często też blokuje się ona na niewidzialnych ścianach lub po prostu znika z ekranu, bo sztywno zawieszona w lokacjach kamera nie reaguje na jej zachowania. Przy grze na padzie dochodzi jeszcze niewygodne celowanie (wskaźnikiem „jeździmy" po ekranie prawą gałką).

Sytuację, zwłaszcza na PS3 z Move'em, ratują nieco dodatkowe tryby wyzwań (trzy rodzaje, ale zasady w nich są bardzo podobne). To etapy rozgrywane „na szynach", podczas których skupiamy się już tylko na eliminacji dzikich zwierząt – frajda przy tym jest już spora, tym bardziej, że nie krzywdzimy przy tym żywych zwierząt.

PLUSY
+ fabuła
+ etapy „na szynach"

MINUSY
– rozgrywka w kampanii nieudolnie naśladuje serię Uncharted
– problemy ze sterowaniem
– przestarzała grafika

Gra z ciekawą historią w mroźnej dziczy Alaski, jednak prawdziwą „szkołą przetrwania" jest tutaj niewygodne sterowanie i przestarzała oprawa. Etapy rozgrywane „na szynach" to już całkiem niezła strzelanka – zwłaszcza na Move'a.

OCENA PLAY BOX 5.0

Dużo ciekawych pomysłów, ale żaden nie został wykonany na odpowiednim poziomie

ALE JAK?
Arsenał chwytów i rzutów jest bogaty, ale często nie mamy pojęcia, co zrobi kierowany przez nas zawodnik.

TELEWIZYJNE SHOW
Choć prawdziwe starcia zapaśników mają zwykle fantastyczną oprawę, graficy ze studia Yuke's się nie popisali.

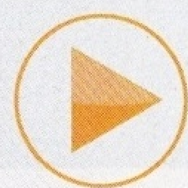
WWE 12

Groźne miny w spandeksie robi: Maciej Czerniawski

WWE RAW W POLSCE
Duża popularność wrestlingu w naszym kraju nie pozostała niezauważona. 12 kwietnia 2012 w Ergo Arenie odbędzie się gala WWE – The Raw Wrestlemania Revenge Tour, na której pojawią się m.in. John Cena, The Miz, CM Punk, Alberto Del Rio i Kelly Kelly.



Twórcy: Yuke's
Wydawca: CD Projekt
Platformy: PS3, X360, Wii
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak (4 graczy)
Co-op: brak
Internet: www.thq.com
Wersja PL: brak
PEGI: 16



Powrót transmisji z gal WWE do polskich kablówek spowodował ponowny wybuch popularności tego „sportu" wśród młodzieży. Dla części młodego pokolenia John Cena i Rey Misterio to postacie równie rozpoznawalne, co największe gwiazdy futbolu. Niestety – fani tej „dyscypliny" jeszcze muszą poczekać na grę, która godnie odda sens teatralnych bijatyk.

WWE 12 zapowiadano jako nowe otwarcie dla gier poświęconych wrestlingowi, a siłą napędową tej rewolucji miała być „zmieniająca wygląd i zachowanie wirtualnych zapaśników" technologia graficzna Predator. Każda z dostępnych w grze postaci (a jest ich ponad 60) została odwzorowana z wielkim pietyzmem. Budowa ciała, wygląd, cechy charakterystyczne i wachlarz ruchów zawodników pokrywają się z rzeczywistością. Na tym niestety kończą się zalety – nowej technologii nie wspierają bowiem inne systemy gry. Szwankuje przede wszystkim moduł wykrywający uderzenia: atak wyprowadzony z takiej samej odległości raz dosięga celu, a raz nie. Sztuczna inteligencja woła o pomstę do nieba (przeciwnikowi zdarza się np. zaatakować swoich partnerów). Tego typu błędów jest mnóstwo i odbierają one przyjemność z gry.

Główny tryb, Road to Wrestlemania, został podzielony na trzy fabularyzowane akty. W każdym wcielamy się w inną gwiazdę ringu – w pierwszym w mającego niecne zamiary Sheamusa, w drugim kierujemy bohaterskim Triple H, a w trzecim przejmujemy kontrolą nad własnym zawodnikiem (możliwości konfiguracji jego wyglądu, umiejętności i ciosów – a także „domowej" areny – są ogromne). Takie odejście od wcześniej przyjętej formuły pozwoliło dodać do narracji i historii odrobinę głębi, ale WWE 12 nie ma oczywiście oskarowego scenariusza. Sytuacje, które w zamyśle mają wywołać u gracza zaskoczenie lub pokazać ludzką stronę „złych chłopców", wzbudzają raczej śmiech. Znacznie lepiej prezentują się tryby skupione na walce, a nie naciąganej historii – a jest ich tu naprawdę sporo, poczynając od walki jeden na jednego, przez okładanie się w grupach, aż po mecze w klatce i inne, znane z gal wrestlingu udziwnienia.

Duża w tym zasługa udanych zmian w mechanice rozgrywki, które obejmują m.in. porzucenie podziału na lekkie i silne rzuty na rzecz dostosowania ruchów do aktualnej kondycji obu zawodników, a także nowy sposób na wyrwanie się z dźwigni. Dodano tzw. „wake up taunty" pozwalające na wstanie z desek i błyskawiczne przejście do wykonania techniki kończącej, takiej jak „619" Reya Misterio czy „RKO" Randy'ego Ortona.

Oprawa graficzna całości jest bardzo nierówna. Wykonanie zawodników jest klasą samo dla siebie, ale np. otoczenie i efekty świetlne nadal prezentują się tak, jakby wykonano je w 2006 roku. Na osobną wzmiankę zasługują komentatorzy – przez większość czasu ich słowa nie mają żadnego związku z tym, co dzieje się na ringu.

Dla przeciętnego gracza WWE 12 będzie tytułem nieciekawym i brzydkim. Fanom „spoconych facetów w obcisłych slipach" zapewne się spodoba – choćby ze względu na duża liczbę smaczków – ale nie zmienia to faktu, że zasługują oni na dużo więcej.

PLUSY
+ **duża liczba zawodników**
+ **wiele trybów, rodzajów walk itd.**

MINUSY
– **mierna oprawa audiowizualna**
– **liczne błędy psujące rozgrywkę**

Nowa technologia graficzna nie tchnęła w grę nowej jakości. Jest w tym potencjał, ale na razie to produkcja tylko dla największych fanów.

Wygląd zawodników jest klasą sam dla siebie. Reszta to definicja słowa „zawód"

OCENA PLAY BOX 5.0

The King of Fighters XIII

Trrzynasty wojownik: Robert Ocetkiewicz



Twórcy: SNK
Wydawca: brak PL
Platformy: PS3, X360
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak
Co-op: brak
Internet: kofaniv.snkplaymore.co.jp
Wersja PL: brak
PEGI: 12

Ostrzegam: The King of Fighters XIII to gra nie dla każdego. Wymaga sporo cierpliwości (i czasu) do nauki mechaniki rozgrywki, długiej listy ciosów i ich różnych kombinacji. Innymi słowy: miłośnicy serii na pewno będą zadowoleni.

A wcale nie było to takie oczywiste. Kiedy dwa lata temu wydane zostało The King of Fighters XII, fani mieli sporo powodów do narzekań. Okrojona w porównaniu do poprzednich części liczba zawodników („tylko" 22 postacie), brak trybu fabularnego, wprowadzenie do systemu walki kontrowersyjnych ruchów Guard Attack czy Critical Counter oraz problemy z rozgrywką sieciową skutecznie odstraszyły wielbicieli serii. Wszystkie te wady zostały jednak wyeliminowane w najnowszej odsłonie cyklu. Jak się okazuje, „trzynastka" wcale nie musi być pechową liczbą.

Walki w The King of Fighters XIII to pojedynki dwóch drużyn, które składają się z trzech zawodników każda. Kiedy jeden z nich przegra, kolejny wskakuje za niego w następnej rundzie (inaczej niż np. w serii Marvel vs Capcom nie ma możliwości zmiany w trakcie pojedynku) i tak aż do wyeliminowania wszystkich fighterów. Wojowników wybiera się tym razem z bogatej puli ponad 30 postaci, a męską część graczy ucieszy na pewno powrót kultowej dla serii postaci Mai Shiranui, która swoimi „atutami" zawstydza nawet Igę Wyrwał i Ewę Sonnet.

Trzynasta odsłona The King of Fighters zawiera aż 13 różnych trybów gry. Nie bez powodu pierwszym z nich jest Tutorial, bowiem przyda się on nie tylko nowym graczom, ale także weteranom. Można w nim nauczyć się podstawowych technik walki, a także poznać nowe rozwiązania w mechanice rozgrywki, jak np. działanie tzw. EX Mode. To nowy element, który polega na tym, że zadawanie i przyjmowanie ciosów napełnia zielony wskaźnik wyświetlany w lewym dolnym rogu ekranu. Po jego aktywacji (LB+RB w wersji na Xboksa 360 lub L1+R1 na PS3), uderzenia zawodnika zostają zwielokrotnione, a co za tym idzie – powodują więcej obrażeń, walka zaś staje się bardziej dynamiczna. Widać, że twórcy postawili na widowiskowość. Do systemu walki wprowadzono również Max Cancel, czyli supercombo składające się z kilku różnych ataków specjalnych. Kończy się ono zazwyczaj bardzo efektowną animacją, ale jest niezwykle trudne do wykonania. O ile EX Mode jest ukłonem w stronę „niedzielnych" graczy, tak techniki pokroju Max Cancel opanują jedynie osoby, które przynajmniej kilka godzin dziennie poświęcą na treningi. Fani bijatyk otrzymują więc produkcję w starym stylu, gdzie liczy się precyzja i wyczucie czasu.

To jednak nie koniec zmian i nowości. Powraca Story Mode, w którym możemy poznać historie i motywacje uczestników turnieju. Tryb ten rozpoczyna wybór jednej z kilkunastu wcześniej zdefiniowanych drużyn bohaterów (nie można, jak w Arcade, stworzyć własnej). Wybiera się też scenerię walki, która wpływa na to, jakie animacje gracz zobaczy podczas rozgrywki. W sumie jest ich 32 i aby obejrzeć wszystkie, trzeba przejść Story Mode kilka razy.



Od strony wizualnej The King of Fighters XIII prezentuje się znakomicie. Dwuwymiarowa oprawa graficzna sprawia przyjemne wrażenie, tym bardziej, że wszystkie jej elementy, jak bohaterowie czy tła, zostały narysowane ręcznie. To właśnie nakład pracy potrzebnej na przygotowanie grafiki w tej technice był ponoć głównym winowajcą tego, że w poprzedniej odsłonie znalazło się dużo mniej postaci. Cieszy też w końcu sprawnie działający tryb sieciowy. Szkoda tylko, że produkcja ta jest adresowana przede wszystkim do fanów serii – z drugiej strony jest to na tyle dobra gra, że ma potencjał, by ich grono powiększyć.



DBAŁOŚĆ O DETALE
Wszystkie elementy grafiki zostały narysowane ręcznie i dopiero potem przeniesione do wirtualnego świata. Tła oraz postacie robią niezwykłe wrażenie.

STARZY ZNAJOMI
Do gry wraca lubiana przez fanów serii Mai. Teraz jej atuty można podziwiać w pełnym HD. Jest na co popatrzeć...



EFEKTYWNIE, NIE EFEKTOWNIE
Graficzne „fajerwerki" w grze się co prawda pojawiają, ale daleko im chociażby do tych z Marvel vs. Capcom 3.



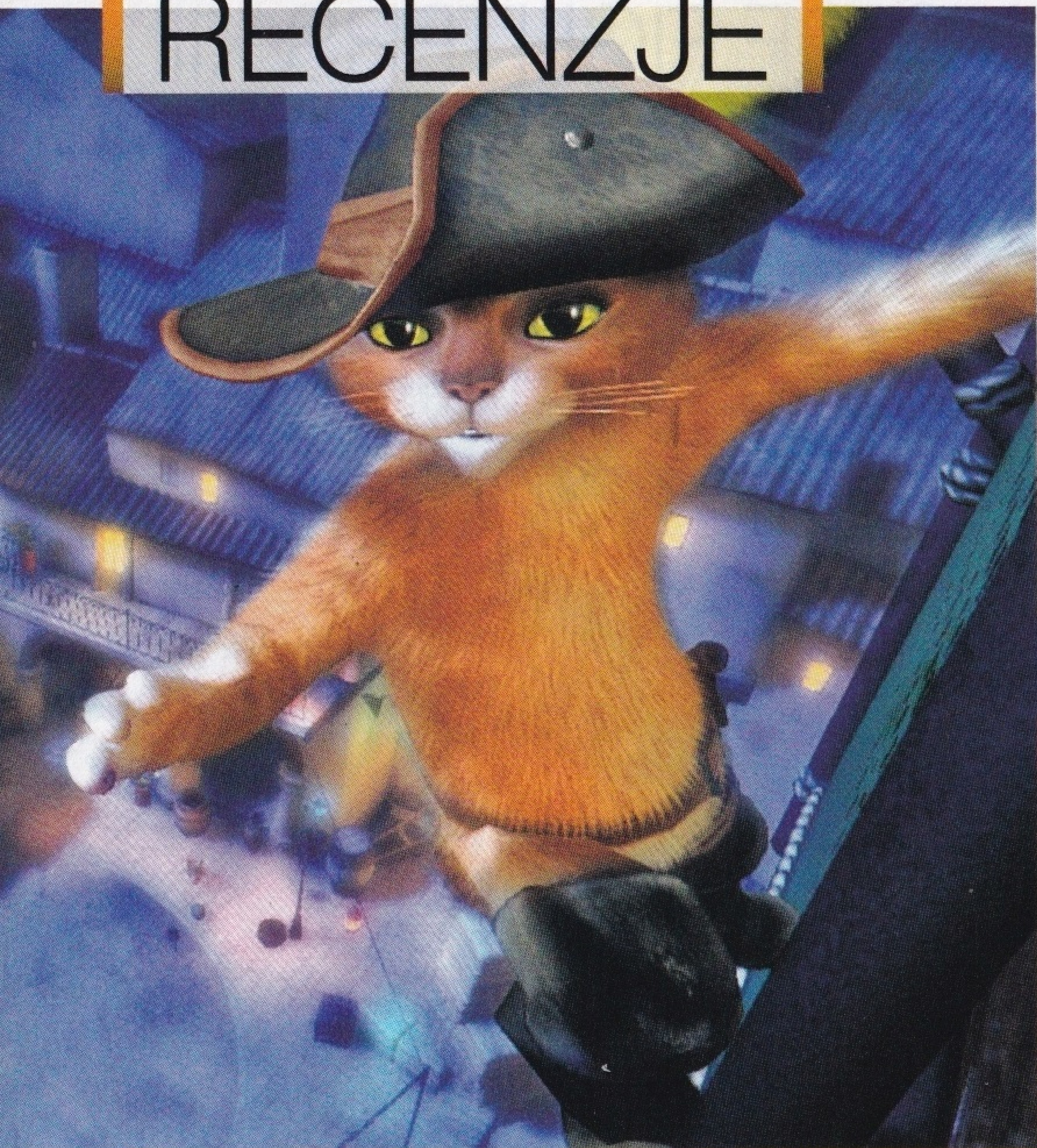
PLUSY
+ więcej postaci niż w poprzedniej części
+ rozbudowany tryb fabularny
+ dynamiczna i widowiskowa akcja
+ udane zmiany w mechanice rozgrywki

MINUSY
– dla wielu okaże się zbyt trudna
– brak możliwości ponownego wysłuchania podpowiedzi w tutorialu

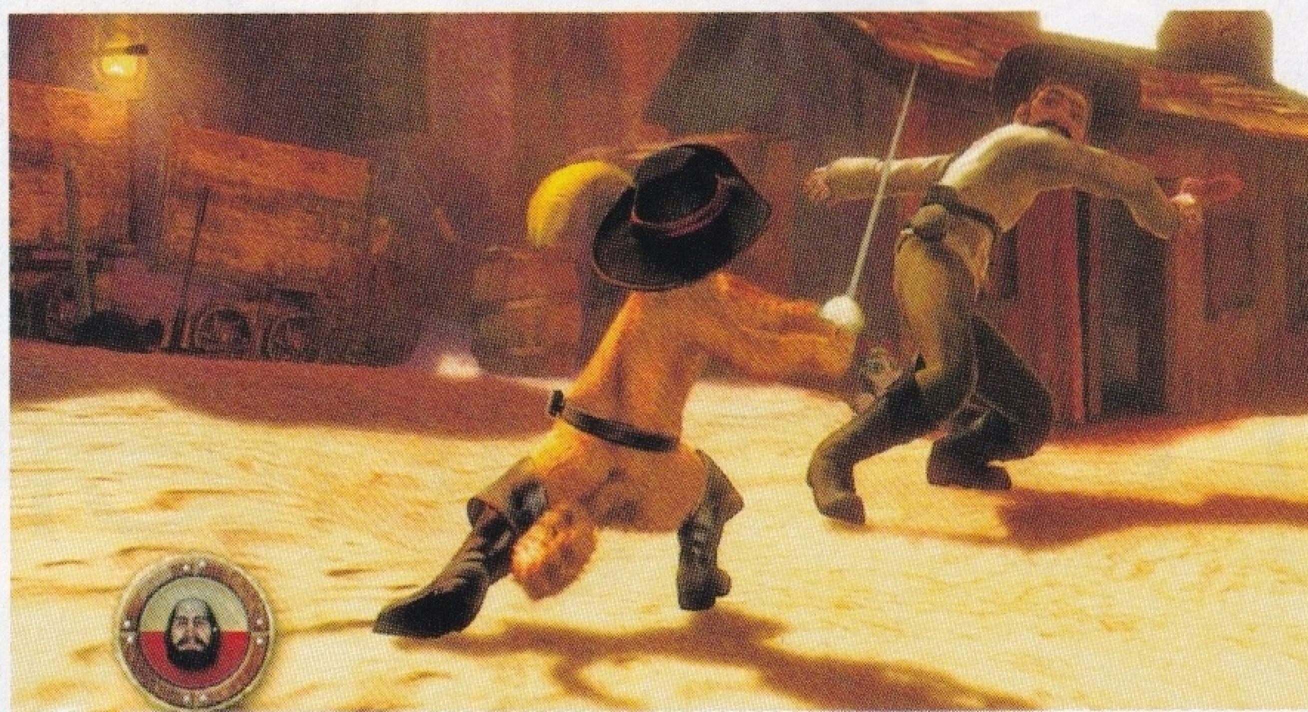
The King of Fighters XIII to z pewnością jedna z najlepszych, o ile nie najlepsza, część serii. Fani będą zadowoleni, a wprowadzone zmiany mogą przyciągnąć nowych odbiorców.

Fani serii otrzymują bijatykę w starym stylu, choć niepozbawioną kilku ciekawych nowinek

OCENA PLAY BOX 8.0



KOCIE RUCHY
Kot biega automatycznie, ale wspinaczka po ścianie wymaga od gracza wykonywania odpowiednich, bardzo prostych ruchów.



MACHANIE ŁAPKĄ
Podczas pojedynków ruchami ręki (Kinect) lub różdżki (Move) naśladujemy wymachy i ciosy szpadą. Jeśli walczymy z grupą bandziorów, Kot skupia się na jednym oponencie, pozostali zaś nie angażują się w walkę, dopóki nie nadejdzie ich kolej.



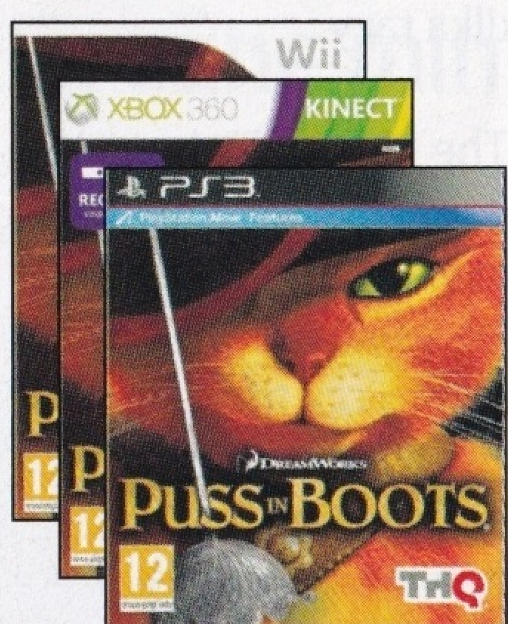
DZIAŁA NA PS MOVE

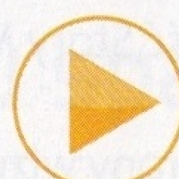
DZIAŁA NA XBOX KINECT



Puss in Boots

Lata po mieście w samych butach: Marcin Traczyk





Twórcy: Blitz Games
Wydawca: CD Projekt
Platformy: PS3, X360, Wii
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak (wyzwania dla 2 graczy offline)
Co-op: brak
Internet: www.cdprojekt.pl
Wersja PL: brak
PEGI: 12

Nie lubię oglądać w kinie tych długich, kilkuminutowych zwiastunów, w których krok po kroku wyjaśniane są zawiłości fabuły reklamowanego filmu albo prezentowane najlepsze sceny wypchane po krawędź ekranu efektami specjalnymi. Tymczasem kolejne etapy Puss in Boots to właśnie takie zwiastuny, po których nie trzeba już oglądać filmu.

Sięgnięcie po grę przed pójściem do kina to wielki błąd – Puss in Boots wiernie odtwarza opowieść z najnowszej animacji twórców „Shreka", studia DreamWorks. Wcielamy się w tytułowego Kota w Butach, by poznać jego przygody z czasów, zanim poznał zielonego ogra i jego przyjaciela osła. Od kociętości futrzak przygotowywał się tylko do jednego – zdobycia magicznych fasolek, by po wyrosłym z nich pnączu wspiąć się do zamku wśród chmur i ukraść gęś znoszącą złote jajka. Gdy nadarza się ku temu okazja, po drodze musi się zmierzyć z dziesiątkami zbójów, romansuje z kocicami, spotyka też po latach dawnego kumpla Humpty Dumpty'ego oraz poznaje zwinną Kitty.

Sporą wadą gry jest to, że ukazała się ona tylko w angielskiej wersji językowej. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że dla polskiego odbiorcy jest przez to mniej śmieszna, bo produkcje DreamWorks najlepiej bawią wzbogacone żartami tłumaczy. W rolach głównych bohaterów nie słyszymy Wojciecha Malajkata (Kot) czy Izabelli Bukowskiej (Kitty), swoich ról w grze nie odtwarzają także oryginalni aktorzy – Antonio Banderas i Salma Hayek, przez co skazani jesteśmy na słuchanie ich marnych naśladowców.

Puss in Boots jest prostą zręcznościówką wykorzystującą możliwości kontrolerów ruchu. Kot porusza się po lokacjach automatycznie, zaś naszym zadaniem zazwyczaj jest skakanie nad przeszkodami, uchylanie się na boki albo wykonywanie odpowiednich ruchów podczas wdrapywania się na ścianę. Równie częste jest też skradanie oraz pojedynkowanie się, a także balansowanie na linie.

O ile Kinect przyzwoicie odczytuje ruchy gracza, tak w przypadku Move'a w wielu sytuacjach zamiast wykonywać odpowiedni ruch różdżką, wystarczy nią machać, jak popadnie (na PS3 można też grać przy użyciu pada, ale jest to bardzo niewygodne). Z pomocą kontrolera Sony łatwiej wyprowadzamy za to kontrataki podczas walk szpadą, kiedy po nabiciu paska odpowiedniej zdolności Kot może kopnąć przeciwnika, rzucić się na niego z pazurami albo... zagrać serenadę i zdzielić rozmarzonego zbira gitarą. Momentów, kiedy musimy ruszać się tak, aby szarpane przez bohatera struny wydawały w miarę ładny dźwięk, jest zresztą w trakcie rozgrywki więcej i nieźle urozmaicają zabawę.

Większość stawianych wyzwań sprawia niemałą frajdę i spodoba się nawet osobom nieznającym filmu. Puss in Boots jest jednak grą wyjątkowo krótką. Można ją skończyć w dwa wieczory, dlatego kupowanie tego tytułu w pełnej cenie jest mało opłacalne – lepiej zaczekać na obniżkę lub sięgnąć po egzemplarz używany. Wiele do życzenia zostawia też poziom trudności niski nawet jak na produkcję dla młodszego odbiorcy. Gra ucieszy jednak łowców trofeów/osiągnięć – nagradza nimi łatwo i hojnie.

PLUSY
- \+ różnorodne konkurencje
- \+ przechodzenie kolejnych etapów sprawia sporą frajdę
- \+ ładna oprawa graficzna

MINUSY
- – zbyt krótka i za łatwa
- – brak polskiej wersji językowej
- – problemy z odczytywaniem ruchów gracza przez kontrolery

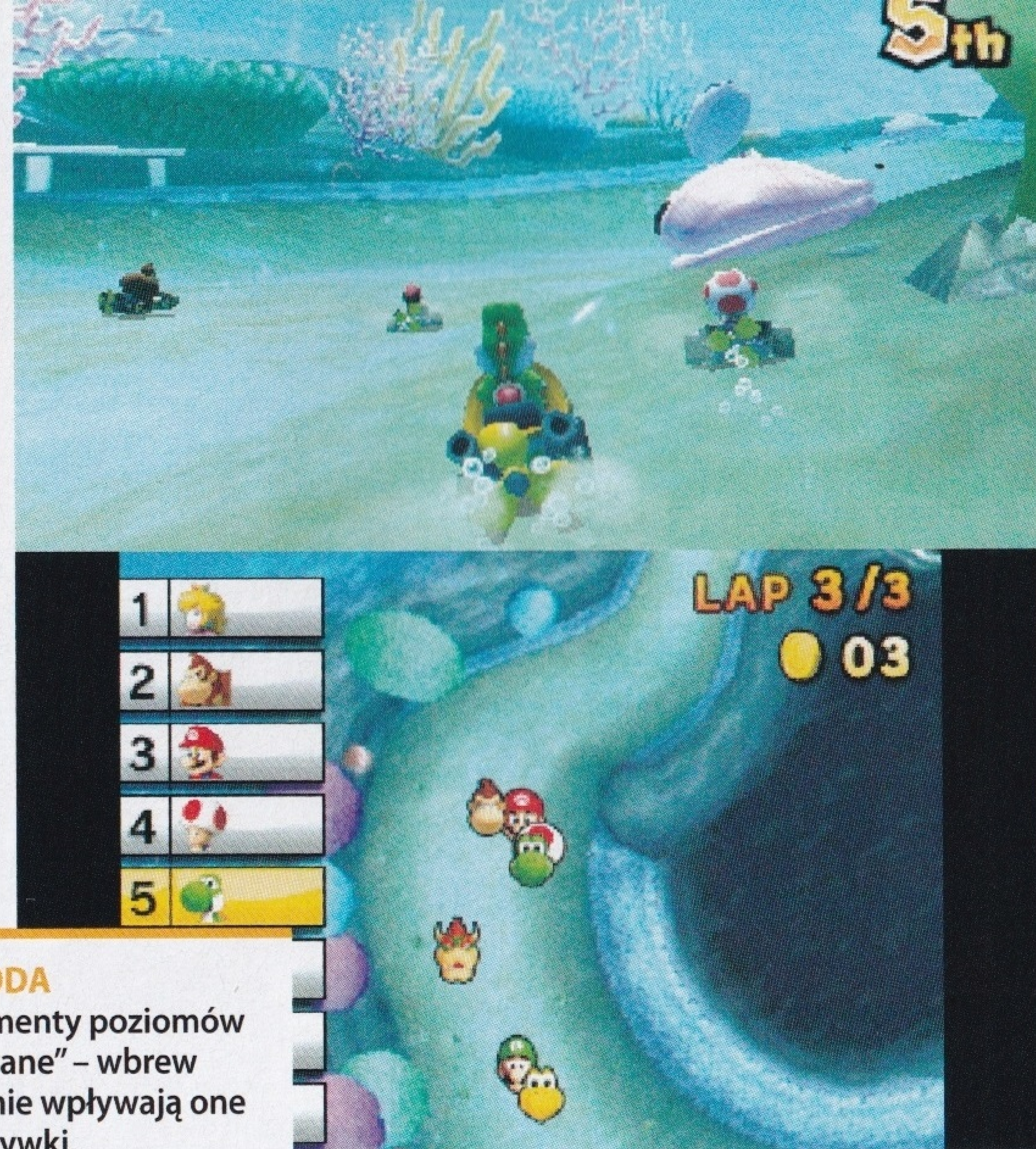
Po grę lepiej nie sięgać przed obejrzeniem filmu, potem sprawdza się jednak nieźle: pod warunkiem, że nie przeszkadza nam krótka kampania i dziecinnie – to słowo klucz – prosta rozgrywka.

Wyzwania sprawiają frajdę i spodobają się nawet tym, którzy filmu nie znają

OCENA PLAYBOX 5.5







POWIETRZE I WODA
Nowością są fragmenty poziomów „latane" lub „pływane" – wbrew pozorom jednak nie wpływają one na przebieg rozgrywki.

Mario Kart 7

Skórkami od banana śmieci: Tymon Smektała



Twórcy: Nintendo
Wydawca: Nintendo Polska
Platformy: 3DS
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak (8 graczy)
Co-op: brak
Internet: www.nintendo.pl
Wersja PL: brak
Pegi: 3



Platformówki z Mario to klasa sama dla siebie – reprezentują poziom, któremu trudno dorównać, nikomu zaś nie udało się jeszcze go przebić. Gry z hydraulikiem należące do innych gatunków to jednak przysłowiowa „inna para kaloszy". Mario Kart 7 jest na to najlepszym dowodem.

Problem nie dotyczy jednak samej gry, tym bardziej, że „siódemka" to bodaj najlepsza przedstawicielka serii, która nie przez przypadek jest jedną z najlepiej sprzedających się „wyścigówek" w historii (wersja na Wii znalazła ok. 30 milionów nabywców, czyli tyle, ile 6-7 ostatnich odsłon Need for Speed razem wziętych). Najnowsza część zawiera wszystko, co podobało się graczom do tej pory: rozgrywkę rozplanowaną w zrozumiały i klarowny sposób (w głównym trybie mamy do przejechania trzy ligi, których poziom trudności rośnie wraz z pojemnością silników gokartów – 50cc, 100 cc i 150 cc), kolorowe i mocno zakręcone (w pionie i w poziomie) trasy, solidną rozgrywkę, która jednakowo premiuje umiejętną jazdę i właściwe korzystanie ze znajdziek losowo rozrzucanych na trasie. Tyle tylko, że akurat wyścigi gokartów, choć przez Mario zapoczątkowane (Nintendo ma na to nawet certyfikat w postaci wpisu do „Księgi Rekordów Guinnessa), okazały się tak proste, że tego typu produkcji mamy już mnóstwo, nawet na smartfonach.

Tymczasem w Mario Kart 7 wszystko jest po prostu standardowe. Liczba tras imponuje – jest ich aż 32 – ale połowa z nich to po prostu etapy wzięte z poprzednich części cyklu. Zbierane podczas wyścigu gadżety to w większości znajdźki doskonale już znane (np. banan pełniący rolę zrzucanej za gokartem miny lądowej, czerwona skorupa żółwia będąca odpowiednikiem rakiety samonaprowadzającej itd.), choć pojawiły się wśród nich trzy nowe (np. ogonek Tanooki, pozwalający odbijać miotane w naszym kierunku pociski), na szczęście poprawiające, a nie psujące równowagę rozgrywki. Udane są też inne drobne modyfikacje mechaniki gry. Nowością są trasy, których fragmenty pokonuje się na lotni albo pod wodą, oraz proste możliwości modyfikacji wyglądu i parametrów gokartów – tak naprawdę jednak żadna z tych zmian nie wpływa znacząco na przebieg rywalizacji.

Na plus zaliczyć można wysokie umiejętności rywali sterowanych przez konsolkę, co jednak nie zmienia faktu, że tego typu gry wyścigowe – rysunkowe, traktowane z przymrużeniem oka – najlepiej sprawdzają się podczas wyścigów z żywym przeciwnikiem, szczególnie siedzącym obok. Tymczasem multiplayer w Mario Kart 7 to najsłabszy element całego pakietu. Co prawda można bawić się nawet z ośmioma graczami znajdującymi się w zasięgu konsoli (muszą oni posiadać swoje 3DS-y, ale wystarczy tylko jedna kopia gry), w Polsce jednak trudno znaleźć kompanów. Grać można też przez sieć, ale zawodzi wyszukiwanie partnerów do rozgrywki – na ekranie rozpoczynającym sesję zdarza się utknąć na kilka minut.

ZNAJDŹ MNIE
Nowe znajdźki nie psują rozgrywki, Nintendo jednak upiera się przy znanej z wcześniejszych części „niebieskiej skorupy żółwia", która potrafi pozbawić zwycięstwa na ostatniej prostej.



BALONOWY BONUS
Słabością gry jest niewielka liczba trybów – poza głównymi mistrzostwami dostajemy tylko dwa dodatkowe: zbieranie monet i zbijanie balonów przyklejonych do gokartów rywali.

PLUSY
+ dobre AI przeciwników
+ duży wybór tras

MINUSY
– kiepsko zorganizowany multiplayer
– nieciekawe tryby dodatkowe
– brak oryginalnych pomysłów

Solidna odsłona Mario Kart: siódma i niemal identyczna jak poprzedniczki. Wszystko jest w niej solidne, ale i standardowe – efekt trójwymiaru nie jest potrzebny do takiej gry, a podobne emocje, w cenie dwudziestokrotnie niższej, znaleźć można na smartfonach.

Mario Kart bawiło zawsze w multi, które jest najsłabszym punktem nowej części

OCENA PLAY BOX **7.0**

UWAGA! Loteria nadzorowana przez Izbę Celną w Warszawie.

ZNAJDŹ RÓŻNICĘ

NAGRODA SPECJALNA 5000 ZŁ

Sprawdź swoje oko, znajdź różnicę w obrazkach. Jeśli Ci się uda – wyślij do nas SMS z kodem wybranej nagrody i oznaczeniem pola z różnicą, np. **KASA.A1** pod **7265**



1 SMS wystarczy by wygrać!

Nie zadajemy żadnych dodatkowych pytań. Każdy, kto znajdzie różnicę i wyśle zgłoszenie weźmie udział w losowaniu wybranej nagrody!

3000 ZŁ
Wyślij SMS o treści:
KASA+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

Sprzęt AGD ZELMER
wartość: 500 zł
Wyślij SMS o treści:
ROBOT+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

Telefon NOKIA
wartość: 1000 zł
Wyślij SMS o treści:
TELEFON+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

Laptop ASUS
wartość: 2000 zł
Wyślij SMS o treści:
LAPTOP+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

Aparat SAMSUNG
wartość: 500 zł
Wyślij SMS o treści:
APARAT+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

Telewizor LCD Sony
wartość: 1500 zł
Wyślij SMS o treści:
LCD+kod pola z różnicą
pod numer **7265**

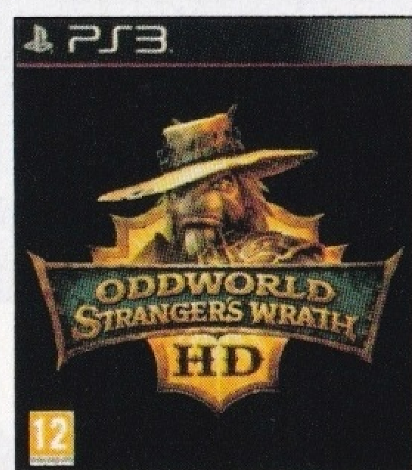
Laureaci, każdą nagrodę rzeczową będą mogli zamienić na równowartość w gotówce.

U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz!

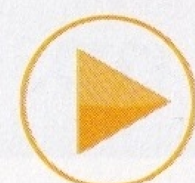
Na zgłoszenia czekamy do 05.02.2012 r. Regulamin na www.audiotex.pl. Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). Usługa dostępna w sieciach: T-Mobile, Orange, Play i Plus.

Oddworld: Stranger's Wrath HD

Żartuje z Jo' Mommy: Marcin Traczyk



Twórcy: Oddworld Inhabitants, Just Add Water
Wydawca: SCE
Platformy: PS3
Data premiery: już jest
Multiplayer: brak
Co-op: brak
Internet: www.oddworld.com
Wersja PL: brak
PEGI: 12



Gdyby stworzyć listę niedocenionych i zapomnianych, a przy tym naprawdę dobrych gier z poprzednich generacji konsol, Oddworld: Stranger's Wrath miałoby pewne miejsce w czołówce. Tytuł ten swego czasu nie tylko nie zyskał wielu fanów, ale zniechęcił też miłośników serii Oddworld przyzwyczajonych do innego stylu rozgrywki. Jego wersja HD to doskonała okazja, by dać grze drugą szansę.

W przeciwieństwie do poprzednich Oddworldów, Stranger's Wrath nie jest platformówką, w której po drodze rozwiązujemy też łamigłówki. Wydany w 2005 roku na pierwszego Xboksa łączy strzelankę z obserwowanym zza pleców bohatera zręcznościowym pokonywaniem przeszkód terenowych. Niespotykany gdzie indziej system walki i specyficzny klimat całej produkcji sprawiły, że gra ta była (i nadal jest!) naprawdę przyzwoita, co dzięki nowej grafice widać lepiej niż kiedykolwiek.

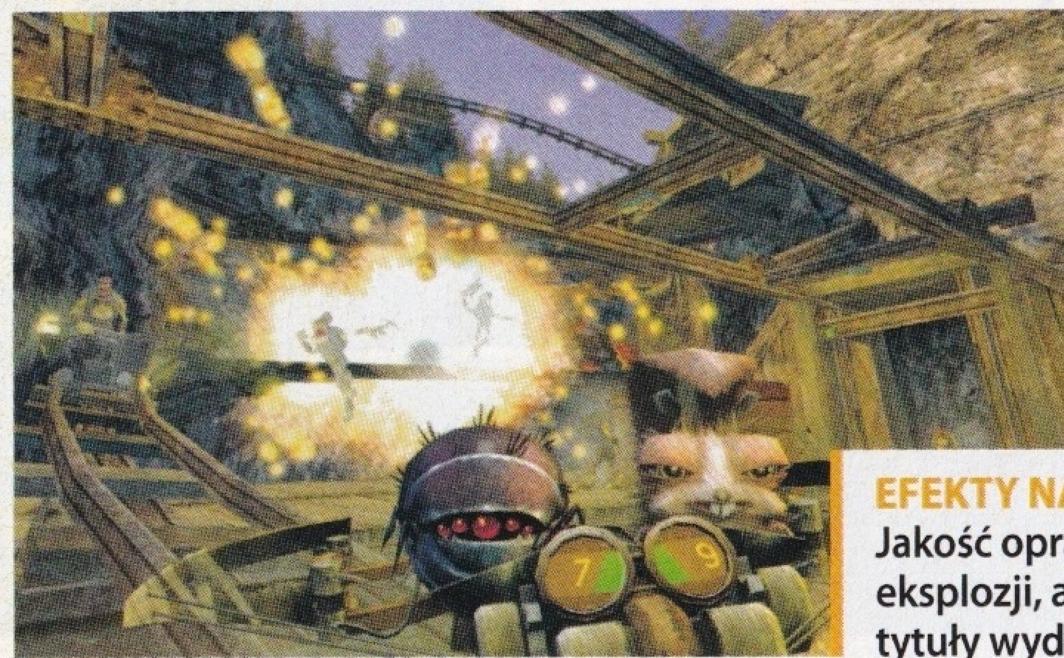
Wcielamy się w stwora o imieniu Stranger, łowcę nagród podróżującego po Mongo Valley – pustynno-preriowym regionie planety Oddworld. Wyłapując rozbójników, zbieramy pieniądze na operację, która ma uratować bohaterowi życie. To jednak tylko wstęp do opowieści o męstwie oraz poświęceniu dla słabych i uciskanych – szkoda tylko, że zaprezentowanej w dość oszczędnej formie. Animowane filmiki zdarzają się rzadko, te generowane na silniku gry są natomiast krótkie i zwykle pozbawione komentarza, skąpe w informacje są także dialogi.

Obok tego, że wielu faktów Stranger's Wrath każe się domyślać, największą wadą gry jest jej liniowość. Misji w formie zleceń na pojmanie bandyty podejmujemy się w stróżówkach odwiedzanych miast. Niestety, poza sklepem, w którym do kupienia czeka zwykle kilka ulepszeń oraz dodatkowa amunicja, pomiędzy zadaniami nie mamy do roboty nic więcej niż napadanie na przechodniów. Zarobimy na tym kilka monet, ale cywile szybko uciekają do domów, a my musimy stać na ulicy lub chować się przed szeryfem, czekając, aż po chwili w miasteczku znów nas „polubią", co odblokuje wejścia do wspomnianych lokali i przejścia do lokacji związanych z misjami.

SKOK NA GŁOWĘ
Oprócz bezpośredniej walki, bandziorów można też zachodzić od tyłu i atakować z zaskoczenia.



WYPRZEDAŻ
W sklepach dostępna jest amunicja oraz ulepszenia dla kuszy – jak na zarobki naszego łowcy, ceny są dość niskie.



EFEKTY NA NOWO
Jakość oprawy, w tym chociażby eksplozji, absolutnie przewyższa inne tytuły wydawane w podobnej cenie.

Kolejny klasyk powraca w odświeżonej wersji i po prostu nie można go przegapić!

Nie dość, że podejmując się misji, nie mamy wyboru, bo przez większość gry czekają na nas tylko pojedyncze kontrakty, to do kryjówek bandytów prowadzą wąskie, ograniczone wysokimi skałami ścieżki. Fragmenty te najlepiej pokonywać po włączeniu kamery zza pleców Strangera, który galopując na czterech łapach, może wtedy nabrać większej prędkości. Z takim ustawieniem obrazu znacznie wygodniej skacze się też po różnego rodzaju platformach czy wspina po linach.

Pisk i byczenie kul

Podczas gry korzystamy tylko z jednej broni – kuszy mogącej strzelać dwoma rodzajami pocisków naraz. Brzmi dziwnie? Nie tak bardzo jak to, że oręż ładujemy... żywą amunicją! Zbieramy w tym celu robaki, pająki i inne owady (w sumie dziewięć rodzajów) o różnych właściwościach bojowych. Włochate zwierzątka wgryzają się w ciała przeciwników, żądlącymi osami szatkujemy ich jak z karabinu maszynowego, ogłuszamy robalami o twardych pancerzykach, a sieciami pająków unieruchamiamy – a to tylko część możliwości stanowiących o absolutnej wyjątkowości gry. Od eliminacji wrogów trudniejsze jest odpowiednie ich „zmiękczenie", ogłuszenie i złapanie żywcem dla wyższej nagrody – to już wymaga precyzji, zręczności, a czasem też pomysłu na zastawienie odpowiedniej pułapki. Przede wszystkim jednak złapanie żywego przeciwnika, przez wessanie jego wierzgającego nóżkami ciała do „kieszeni" Strangera, oprócz tego, że zabawnie wygląda, jest niesamowicie satysfakcjonujące.

Zabawa ta toczy się w świecie urzekającym swoim nietypowym, prześmiewczym klimatem. W Mongo Valley nic bowiem nie jest na poważnie, a humor tryska z ekranu dzięki przerysowanym postaciom (miasteczka zamieszkują m.in. przerośnięte kurczaki, bandziory przypominają zaś ślimaki czy jaszczurki, tyle że w zbrojach i z shotgunami w rękach), drobnym smaczkom w lokacjach (np. napisom na ścianach), dialogom oraz komentarzom Strangera. Po wciśnięciu kwadratu na padzie „podpowiada" on graczowi cel misji, w czym mistrzostwo osiąga w trakcie polowania na Jo' Mommę i jej bandę – wulgarne żarty o „twojej mamie" się nie starzeją, podobnie jak warstwa humorystyczna całej gry.

Tym, co natomiast tchnęło w Stranger's Wrath nowe życie, jest poprawiona oprawa graficzna. Przy okazji usprawnień w kodzie gry (a te podobno były znaczące, m.in. usunęły bugi z oryginału) wymieniono modele postaci oraz przedmiotów na bardziej szczegółowe i pokryto je teksturami w rozdzielczości 720p, dodano też zupełnie nowe efekty (np. eksplozji). Po tych zmianach Oddworld jest nie tylko najładniejszym „rimejkiem" w HD, ale też jednym z najefektowniejszych tytułów wydawanych za pośrednictwem PlayStation Network. Tym bardziej wartym poznania, że kosztującym niecałe 50 zł.

PLUSY
- \+ nietypowy, prześmiewczy klimat
- \+ kusza z żywą amunicją
- \+ fantastyczna grafika

MINUSY
- – liniowość
- – sposób prezentacji fabuły

Rozgrywka w Stranger's Wrath ani trochę się nie zestarzała – podobnie zawarty w grze humor. Oko cieszy też nowa, przepiękna oprawa graficzna. Warto!

OCENA PLAY BOX 8.0



MIAŻDŻĄCA PRZEWAGA
Podczas swoich przygód Stranger mierzy się ze sporą liczbą zróżnicowanych pod względem wyglądu i zdolności wrogów.



W CZTERY OCZY Z NABOJAMI
Chociaż przez całą grę korzystamy tylko z kuszy, to ładowane do niej zwierzaki znacząco zmieniają przebieg starć z terroryzującymi Mongo Valley zbójami.



MENAŻERIA
Podczas meczów mapy wypełniają się zgrają kolorowych bohaterów, których wygląd gracze mogą modyfikować.



RĘCZNA ROBOTA
Arsenał dostępnych broni jest należycie zwariowany, choć oczywiście bazuje na „pukawkach" znanych z innych gier.

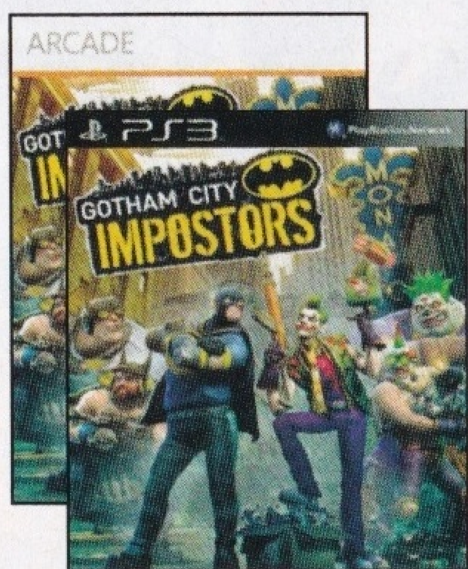


GADŻETOMANIA
Obie strony korzystają z nietypowych gadżetów – np. megafonu, którego brzmienie leczy członków zespołu.

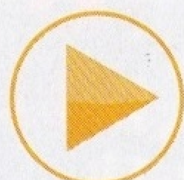
Gotham City Impostors



W rajtuzach z dziurą: Tymon Smektała



Twórcy: Monolith Productions
Wydawca: Warner Bros.
Platformy: PS3, X360
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak
Co-op: brak
Internet: www.gothamcityimpostors.com
Wersja PL: brak
PEGI: brak



Batman: Arkham City zdobył tytuł najlepszej gry roku nie tylko w naszym zestawieniu, ale i w dziesiątkach magazynów oraz serwisów growych na całym świecie – a przy tym odniósł sukces komercyjny. Nic dziwnego, że wydawca tej produkcji, firma Warner Bros., nadal eksploatuje Nietoperza. Tym razem jednak w grze niepoważnej – tak, jakby ktoś do serca wziął sobie zapytanie Jokera: *Why so serious?*

Gotham City Impostors oparte jest na pomyśle na pierwszy rzut oka tak szalonym, że skazanym na porażkę. Grę udało się jednak zrealizować na tyle dobrze, że całość okazuje się zaskakująco zjadliwa – i to wcale nie dlatego, że jesteśmy wyposzczeni brakiem większych premier.

Trafiamy do Gotham City (bardziej kolorowego niż to z Arkham City czy ostatnich filmów), gdzie w cieniu rywalizacji między Batmanem a Jokerem codziennie mają miejsce potyczki dwóch konkurencyjnych gangów: szalonych fanów Nietoperza i równie nieobliczalnych wielbicieli Żartownisia. Przebrani w rajtuzy z dziurą na tyłku, w koszulkach opinających za grube brzuchy, z twarzami pomalowanymi na biało, zgraja ta gania się po całkiem sporych mapach inspirowanych kultowymi lokacjami z uniwersum, np. boczną alejką, gdzie zginęli rodzice Batmana, czy fabryką, w której Joker wpadł do kwasu. Wariaci strzelają do siebie z broni, tak tradycyjnych, jak i zupełnie nietypowych (ekwipunek wybiera się zupełnie dowolnie, twórcy tylko sugerują klasy postaci, ale ich nie narzucają). W grze nie chodzi jednak tylko o zabicie przeciwnika: część trybów to odpowiednio „zmutowane" wariacje Capture the Flag czy Domination.

Wysoką jakość gra zawdzięcza zapewne doświadczeniu swoich twórców – za Gotham City Impostors odpowiada studio Monolith znane najbardziej z serii F.E.A.R. (choć w swoim portfolio ma wiele innych udanych strzelanek). To, co najbardziej zwraca uwagę podczas rozgrywki, to niezwykła mobilność postaci kierowanych przez graczy. Oczywiście mogą one biegać po mapach, ale po co to robić, skoro dużo szybciej (i efektowniej) można się po nich przemieszczać, korzystając z linki z hakiem, katapult wyrzucających delikwentów nad ziemię, rolek, sprężyn mocowanych do butów czy miniskrzydełek ułatwiających szybowanie? W połączeniu z oryginalnym arsenałem (obok obrzyna mieści się w nim np. amatorsko wykonany batarang) sprawia to, że rozgrywka staje się cudownie chaotyczna i nieprzewidywalna, co wymusza rozglądanie się we wszystkich kierunkach i gotowość do bardzo szybkich reakcji na to, co dzieje się na ekranie. Z tych wszystkich względów Gotham City Impostors jest także produkcją całkiem oryginalną, która może przyciągnąć graczy lekko już zmęczonych większością sieciowych strzelanek, które na siłę upodobniają się do Call of Duty, Halo czy Killzone'a. W porządnej oprawie graficznej i przy lepszym niż przeciętne udźwiękowieniu gra okazuje się być jedną z ciekawszych produkcji udostępnionych w ostatnim czasie na Xbox Live i PlayStation Network.

PLUSY
- + solidne wykonanie
- + humor
- + zwariowany pomysł...

MINUSY
- – ...który może działać na niekorzyść gry

Rzemieślnicza, ale bardzo solidna robota zespołu fachowców – do Gotham City Impostors trudno mieć zastrzeżenia. Czy jednak gracze kupią tę szaloną konwencję?

OCENA PLAY BOX 8.0

MOMENTY BYŁY
Jeden niewłaściwy ruch podczas spotkania z tyranozaurem może skończyć się tragicznie – nawet jeśli mamy broń.

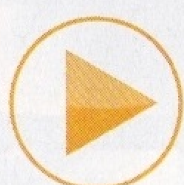
W ZGODZIE Z ORYGINAŁEM
W grze odwiedzamy scenerie takie jak Visitor Center. Bohaterowie oryginalnego „Parku Jurajskiego" uwięzili w tym budynku tyranozaura, o czym przekonujemy się na własnej skórze...

Jurassic Park: The Game

Zaginął w zaginionym świecie: Marcin Traczyk



Twórcy: Telltale Games
Wydawca: Telltale Games
Platformy: PS3, X360
Data premiery: już jest (PS3), wkrótce (X360)
Multiplayer: brak
Co-op: brak
Internet: www.telltalegames.com/jurassicpark
Wersja PL: brak
PEGI: 16



Największą popularnością gry przygodowe cieszyły się jakieś dwie dekady temu, na dodatek nie na konsolach, ale na PC. Ich głównym problemem jest najczęściej stosowana w nich mechanika określana jako point'n'click – wskaż i kliknij, co nie jest wygodne, gdy korzystamy z pada. Jurassic Park: The Game oferuje więc nowy sposób rozgrywki – niestety, z mieszanym skutkiem.

Telltale Games specjalizuje się w grach epizodycznych, nie dziwi więc, że również ta produkcja podzielona została na odcinki, przy czym nie publikowano ich tradycyjnie – miesiąc po miesiącu – ale od razu spakowano w jedną „paczkę" do pobrania z PlayStation Network (a niedługo także z Xbox Live). Jurassic Park: The Game składa się z czterech takich części, z czego każda to około dwóch godzin zabawy.

W grze przenosimy się na Isla Nublar, wyspę w pobliżu Kostaryki, na której korporacja InGen dokonała przełomu w dziedzinie klonowania – z zatopionego w bursztynie fragmentu DNA dinozaura wskrzesiła prehistoryczne gady, które mają stać się atrakcją tytułowego Parku Jurajskiego. To sceneria nie tylko gry, ale przede wszystkim książki Michaela Crichtona i jej ekranizacji z 1993 roku w reżyserii Stevena Spielberga. W Jurassic Park: The Game poznajemy wydarzenia dziejące się równolegle oraz następujące już po tych znanych z powieści i filmu. Wcielamy się przy tym w zupełnie nowe postacie, takie jak weterynarz Gerry Harding, jego córka czy tajemnicza Nima. Szkoda tylko, że żadne z bohaterów nie jest na tyle złożoną osobowością, aby zainteresować gracza. Opowieść o ucieczce grupki ludzi z wyspy, którą opanowały uwolnione z klatek dinozaury, potrafi jednak wciągnąć, zwłaszcza fanów serii doszukujących się nawiązań do pierwowzorów (a tych nie brakuje).

Twórcy gry produkowali dotąd klasyczne przygodówki point'n'click, w Jurassic Park: The Game zastosowali jednak nowe rozwiązania wzorowane na znakomitym Heavy Rain. Całość akcji oparto na interaktywnych przerywnikach filmowych. Rozgrywka ma charakter ciągły – biegnie naprzód, niezależnie czy nam się to podoba, czy nie, my zaś musimy wciskać odpowiednie sekwencje guzików i spustów pada, by nie uśmiercić kierowanej postaci. Jeśli akcja na moment zwalnia, to tylko po to, abyśmy mogli przeprowadzić jakąś rozmowę albo rozwiązać prostą łamigłówkę polegającą głównie na znalezieniu właściwej sekwencji ruchów, by np. zapędzić młodego triceratopsa z powrotem do jego klatki.

Pomysł mógłby się sprawdzić, zawodzi jednak wykonanie – akcję często przerywają ekrany ładowania, grze zdarza się też zwalniać, co psuje wrażenie udziału w interaktywnym filmie. Z tą ostatnią cechą produkcji wiąże się także to, że Jurassic Park: The Game jest doświadczeniem jednorazowym, do którego nie ma po co wracać – nawet, by poznać te sceny, które zmieniają się w zależności od wciśniętych kombinacji (bo wariacje te mocno się nie różnią). Trudno też zachwycić się oprawą gry. Chociaż większość modeli postaci i dinozaurów wykonano szczegółowo, to w oczy rzuca się ich sztywna animacja oraz sterylność odwiedzanych lokacji. Wszystko to sprawia, że wizytę w Parku Jurajskim trudno zapamiętać na dłużej.

PLUSY
- + nawiązania do książki i filmu „Park Jurajski"
- + sekwencje interaktywne rzeczywiście wymagają zręczności i refleksu

MINUSY
- – jednorazowe doświadczenie
- – działanie gry – zwłaszcza zwalniające, klatkujące filmiki
- – przeciętna oprawa – animacje postaci i wygląd odwiedzanych lokacji

To bardziej interaktywny film niż gra. Potrafi wciągnąć i wzbudzić emocje, ale wrażenia psują techniczne niedoróbki i mało przekonujący bohaterowie.

Wyspa, którą zawładnęły dinozaury, stała się scenerią nietypowej gry przygodowej

OCENA PLAY BOX 6.5





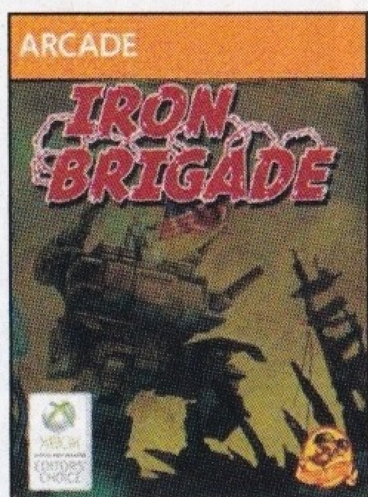
KUP SWÓJ OKOP
Mobile Trench Brigade oferuje bezpieczeństwo okopu, mobilność czołgu i siłę ognia okrętu wojennego!

TRENCHED VS. IRON BRIGADE

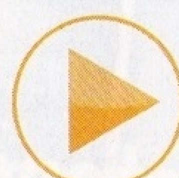
Iron Brigade wydana została w Stanach Zjednoczonych pod nazwą Trenched (Okopani) już w lipcu 2011. Premiera europejska opóźniła się jednak, gdy okazało się, że istnieje portugalska gra planszowa nazwana „Trench" i tym samym zachodzi „niedopuszczalne" podobieństwo tytułów. Twórcom planszówki szło o odszkodowanie od Microsoftu, koncern jednak zdecydował się przemianować Trenched na niewadzące nikomu Iron Brigade.

Iron Brigade

Okopy zmotoryzował: Jacek Smoliński



Twórcy: Double Fine Productions
Wydawca: Microsoft
Platformy: X360
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak (4 graczy)
Co-op: brak
Internet: ironbrigadegame.com
Wersja PL: brak
PEGI: 12



Wydawać by się mogło, że w gatunku tower defence, za sprawą niezliczonych gier tego typu ze smartfonów, powiedziano już wszystko. Na XBLA jednak wkroczyli twórcy Psychonauts, Brütal Legend oraz Stacking i zaproponowali swoje własne, wielkokalibrowe ujęcie problemu wojny pozycyjnej. Takie, w którym żołnierze biorą swoje okopy ze sobą!

Iron Brigade, znane do niedawna jako Trenched (patrz: ramka), to hybryda tower defence i strzelanek z udziałem mobilnych machin wojennych zwanych zwyczajowo mechami. Wydana jak dotąd wyłącznie w ramach Xbox Live Arcade okazuje się przy tym co najmniej dobrym sposobem na wydanie luźnych 1200 MSP. To zaś dlatego, że jest jedną z najbardziej przemyślanych, dopracowanych i satysfakcjonujących strzelanek, a zarazem rzeczywiście wymagających zmysłu taktycznego strategii, wydanych na dowolnej platformie od czasów... właściwie od zawsze. Dodatkowo Iron Brigade wyróżnia się z masy produktów opartych na tym samym pomyśle za sprawą niezwykłej lekkości fabularno-scenariuszowej. Jej twórcy z Double Fine Productions, z Timem Schaferem na czele, po raz kolejny pokazali światu, że prócz talentu graniczącego z geniuszem posiadają kapitalne poczucie humoru, które przejawia się w dosłownie każdym aspekcie gry – od zabawnych bohaterów (jednym z nich jest nasz rodak, Józef Kowalski, który żywi się wyłącznie polską kiełbasą), po niezwykłe robotelewizory, czyli przeciwników.

Iron Brigade to podzielona na bitwy historia wielkiej wojny pomiędzy wynalazkami dwóch radiooperatorów zmienionych przez tajemniczy Sygnał w szalonych naukowców. Pierwszy z nich – niejaki Vlad Farnsworth – odpowiedział na jego zew, tworząc światową sieć telewizji Monovision i budując armię telewizyjnych robokonstruktów zwanych „tubes", niosących światu Program (a może nawet Przekaz). Drugi – Frank Woodruff, stanął po przeciwnej stronie barykady i sformował Mobile Trench Brigade – brygadę okopów zmotoryzowanych. Jego sposób myślenia był prosty – żołnierz jest najbezpieczniejszy w okopie, ale okop jest cokolwiek nieruchawy, więc trzeba dorobić mu nogi (i latrynę). Efekt finalny przypomina mechy – górujące nad polem bitwy machiny kroczące obwieszone strzelbami, działkami przeciwlotniczymi, karabinami maszynowymi, a nawet działami okrętowymi i urządzeniami topiącymi obwody telepudeł. Ich jedynym celem w grze jest powstrzymanie armii coraz bardziej wymyślnych wytworów Vlada, zalewających punkty strategiczne na kolejnych mapach kampanii.

Rozgrywka w Iron Brigade toczy się na kształt i podobieństwo Hordy z Gears of War. Na każdej z map znajduje się jedna lub dwie VIB (zażartujmy: Very Important Budowla), do których wiedzie kilka dróg dla „pudeł". Te atakują coraz mocniejszymi falami – początkowo przy użyciu robopiesków i roboskorpionów, ale z czasem zastępując je coraz potężniejszymi wersjami roboidów. Po stronie marines Woodruffa i ich „okopów" stają jednak Emplacements – wieżyczki obronne rozstawiane, co ciekawe, w zasadzie w dowolnym miejscu planszy. Rozgrywka nie polega więc tylko na tym, by w trakcie ataków miotać się pomiędzy falami „tub", starając się nie dopuścić ich do własnej bazy. Zasadną taktyką jest także rozstawianie i usprawnianie umocnień – strzelb, karabinów, granatników, a nawet automatycznych snajperów. Dodatkową siłą Iron Brigade jest duża dowolność w konstrukcji własnego mecha i doborze wykorzystywanego sprzętu. Same okopy mogą być bojowe (przenoszą więcej cięższej broni, ale tylko dwa rodzaje drogich wież), inżynieryjne (mało broni, ale nawet cztery rodzaje sporo tańszych wież) albo uniwersalne (połączenie dwóch poprzednich). Informacja o kosztach poszczególnych wież jest zaś ważna o tyle, że wykupuje się je za zbierany w trakcie misji złom sypiący się z telepudeł, którego, jak łatwo zgadnąć, zawsze brakuje.

Siłą Iron Brigade jest duża dowolność w konstrukcji własnego mecha i doborze wykorzystywanego sprzętu



DOSTAWA EKSPRESOWA
Rozstawienie wieżyczki obronnej polega na wskazaniu miejsca dostawy i... uchyleniu się przed przesyłką.



Z DALEKA I BLISKA
Przeciwników, niezależnie od ich kształtów, rozmiarów i... Przekazu, należy najpierw zabić, a potem złupić.



Iron Brigade oceniam wysoko także dlatego, że prócz dawania satysfakcji po każdej pokonanej fali wrogów czy zaliczonej misji (zwłaszcza gdy uda się zdobyć złoto za to, że uszkodzenia bazy nie sięgnęły 20%) zalewa graczy nagrodami. I tak bohater gromadzi nie tylko pieniądze, ale także doświadczenie i poziomy, otwierając tym samym dostęp do nowego sprzętu – mechów, broni i elementów stroju (w tym munduru agenta PSI z Psychonauts). Do tego istnieje system losowego łupu znajdowanego w skrzyniach wypadających z co większych „pudeł". Sprawia to, że warto rozegrać kilkukrotnie każdą z map, a przecież jest też opcja rozgrywki sieciowej do 4 graczy naraz, a także – uwaga – konkretna nagroda dla awatara w postaci „mecha-zabawki" do zdobycia.

PLUSY
- + świetna hybryda strategii i strzelanek
- + system losowego łupu
- + dobre multi do 4 graczy online

MINUSY
- – dość krótka kampania
- – za łatwa w 4 osoby

Iron Brigade to nadspodziewanie udana hybryda strategii typu tower defence z pancernymi strzelankami. A wszystko za marne 1200 MSP. Brać i grać!

OCENA PLAY BOX 8.0

All Zombies Must Die



Ostatnia premiera 2011 roku na Xbox Live nie jest grą zasługującą na ten, jak by nie było, historyczny zaszczyt. To nic więcej, jak kolejna z wielu prostych strzelanek, w których bohaterowie muszą zmierzyć się z kolejnymi falami nadciągających zewsząd zombi. Grę przygotowali specjaliści od tego typu rozgrywki, studio doublesix (ich największy hit to gra... Burn Zombie Burn), i trudno się do czegokolwiek przyczepić – żaden element jednak nie porywa. Cztery postacie nie wyróżniają się ani wyglądem, ani specjalnymi umiejętnościami, mechanika rozgrywki jest solidna, ale nie ma w niej niczego wyjątkowego i zapadającego w pamięć, prosty jest też moduł RPG, który pozwala rozwijać (w drobnym stopniu) bohaterów. Gra najlepiej sprawdza się w co-opie (dla czterech osób, przez sieć lub lokalnie), tak czy owak to jednak produkcja dla fanów gatunku. O ile tacy istnieją...

Platformy: PS3, X360

OCENA PLAY BOX 6.0

Joe Danger: Special Edition



Rzadko zdarza się, by twórcy gier tłumaczyli się fanom z tego, że swoje tytuły przenoszą z jednej platformy na drugą – a tak było w przypadku Joe Danger. Gra ukazała się wiele miesięcy temu na PlayStation 3 i na tej platformie była jedną z ciekawszych pozycji rozprowadzanych cyfrowo. Wieść o wersji X360 wywołała burzę na forach, którą uspokoiły dopiero prośby o „zrozumienie" niezależnego studia Hello Games. Świadczy to o sile tego tytułu, który rzeczywiście wyróżnia się na tle innych produkcji z cyfrowej dystrybucji. Rozgrywka polega na pokonywaniu kolejnych kaskaderskich torów przy użyciu motocykla, ma „pinballowy" klimat (wszystko jest punktowane, akcjom towarzyszą charakterystyczne dźwięki) i oprawę zmiękczającą największych twardzieli. Wersja na X360 działa znakomicie, ma mnóstwo nowych poziomów i innych dodatków.

Platformy: X360

OCENA PLAY BOX 8.0

Voltron: Defender of the Universe



Tytułowy Voltron to superrobot, który powstaje, gdy swoje siły połączy pięciu obrońców Ziemi. Pochodzi z kreskówki produkcji japońsko--amerykańskiej, która w swoich czasach (czyli w połowie lat 80-tych XX wieku) była nie mniej popularna niż np. „Transformers". Do dziś ma status animacji kultowej, nawiązania do Voltrona pojawiają się więc w filmach i piosenkach, wreszcie też fani serii mają możliwość wzięcia udziału w przedstawionych w niej wydarzeniach w grze konsolowej. Niestety, tylko oni będą naprawdę usatysfakcjonowani tą produkcją, która z szacunkiem podchodzi do materiału wyjściowego (zawiera fragmenty oryginalnych animacji, w scenariuszu nawiązuje do kluczowych scen serialu), ale jako gra jest tylko bardzo prostą, wtórną i schematyczną strzelaniną na dwie gałki pada (jedna kieruje postaciami, druga wskazuje kierunek strzału).

Platformy: PS3, X360

OCENA PLAY BOX 5.0



DEMOLKA NA STARYCH ŚMIECIACH

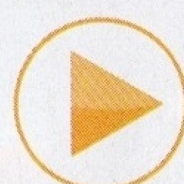
Klasyczne mapy z serii Battlefield w nowym wydaniu, które wreszcie pozwala obrócić je w pył.

Battlefield 3: Powrót do Karkand

Na starych śmieciach zabija: Maciej Czerniawski



Twórcy: EA DICE
Wydawca: EA Polska
Platformy: PS3, X360
Data premiery: już jest
Multiplayer: tak (24 graczy)
Co-op: brak
Internet: www.battlefield.com
Wersja PL: tak
PEGI: 18



Powrót do Karkand to jeden z tych dodatków, które na pierwszy rzut oka zdają się pokazywać, jak pazerni bywają wydawcy. Zapowiedziany ponad pół roku przed premierą podstawowej wersji gry, opierający się na mapach z poprzedniej części serii, jawił się graczom jako typowy wabik, mający przekonać ich do inwestycji w zamówienie przedpremierowe Battlefielda 3. Okazuje się jednak, że studio EA DICE nie zna takiego pojęcia jak „półprodukt" – co prawda trzeba na nie wydać dość wygórowaną kwotę, ale to sensowne rozszerzenie, które rzeczywiście tchnie w trójkę nowe życie.

Podstawą dodatku są cztery mapy z Battlefielda 2 – te najpopularniejsze i najbardziej cenione przez graczy. Pierwsza z nich, Szturm na Karkand, koncentruje się na walce piechoty w terenie miejskim. Jest to jedyna plansza w grze, na której nie występują żadne maszyny latające. To ukłon przede wszystkim w stronę weteranów serii – zmiany objęły tylko stronę wizualną, całą resztę pozostawiając na swoim miejscu. Podobnie odmienił się Półwysep Sharqui – po liftingu to najlepiej wyglądające pole bitwy w całej grze. Jego centralnym punktem jest teren budowy, ale akcja skupia się również przy położonych na uboczu stacji telewizyjnej i hotelu. To teren ciekawy taktycznie – do zdobycia każdego z punktów wymagane jest inne podejście, co sprawia, że mapa ta „gra się" najlepiej, gdy trafimy na doświadczonych kompanów.

Nie znaczy to jednak, że wszystkie nowe-stare mapy potraktowano tak samo. Zupełnie inne podejście zastosowano w drugiej na liście Zatoce Omańskiej, która w pierwowzorze była rozległą pustynią z rzadko rozsianymi zabudowaniami. W tym przypadku zmiany są kolosalne. Usunięto lwią część jej powierzchni, jednocześnie zacieśniając przestrzeń pomiędzy punktami kontrolnymi. Nie zmienił się jednak jej pierwotny charakter – to idealny plac boju dla operatorów ciężkiego sprzętu. Tu niepodzielnie rządzą czołgi, łaziki i maszyny latające. Również ostatnia z map, Wyspa Wake, przeszła spore zmiany. Teren w kształcie podkowy został pozbawiony punktów kontrolnych na obu krańcach, w praktyce zmniejszając pole walki niemal o połowę względem oryginału. Poszerzone drogi umożliwiają przejazd czołgiem bez uczucia, że za moment nieuchronnie wjedzie się na minę. To ciekawe modyfikacje, ale nie całkiem trafione – mapa pojawiała się we wszystkich odsłonach serii, a tu dostaliśmy najsłabszą jej wersję. To jednak klasyk tej rangi, że nawet w nie najlepszej formie i tak zapewnia emocjonującą rozgrywkę.

Niezależnie od wszystkiego, każda z plansz została podrasowana, by wykorzystać możliwości silnika Frostbite 2. Momentami naprawdę pokazuje on pazur, choćby w Szturmie na Karkand, gdzie sporo budynków może zostać zburzonych przy pomocy czołgów i wyrzutni pocisków. Jest dużo lepiej niż w podstawce, wciąż jednak nie jest to poziom, jakiego oczekiwali fani.



TAKTYKA TO PODSTAWA
Na nowych mapach grają głównie weterani, co oznacza, że współpraca i taktyka liczą się tu podwójnie.



Karkand daje większe możliwości niszczenia otoczenia, ale to wciąż mniej, niż oczekiwali fani



KARKANDZKI ARSENAŁ
Wśród nowych broni każdy znajdzie coś dla siebie – są tu karabiny maszynowe (M5 i PP-19), szturmowe (FAMAS i L85), snajperki, a także ciekawy shotgun – Jackhammer.

GAZ DO DECHY
Nie wszystkie z czterech nowych maszyn bojowych są udane – choćby APC BTR-90, który nie wnosi do rozgrywki praktycznie nic nowego.





W rozszerzeniu znajdziemy dziesięć nowych broni, które otrzymuje się, wypełniając różnego rodzaju zadania. Niestety, zabrakło wytłumaczenia, co konkretnie trzeba zrobić, by je zdobyć, przez co paski postępu pokazujące „odległość" do odblokowania broni zwiększają się początkowo w dość niejasny sposób. Nowy arsenał jest zróżnicowany i zawiera najbardziej „przepakowaną" giwerę, karabin FAMAS. Już w podstawowym Battlefieldzie 3 gracze narzekali na zbyt dużą skuteczność F2000 u szturmowca i A-91 u inżyniera, tymczasem FAMAS to zabójcze połączenie najlepszych cech obu tych modeli. Jest szybki, celny, ma minimalny odrzut i z łatwością pozbawia rywali życia tak w zwarciu, jak i na dystans.

Z kolei spośród czterech nowych pojazdów zdecydowanie wyróżniają się zwrotny, wyposażony w wyrzutnię granatów łazik DPV oraz mogący zawisnąć w powietrzu samolot P-35B, którego opanowanie pozostaje sztuką dla wybranych. Transporter APC BTR-90 nie różni się – poza wyglądem – niczym od innych tego typu pojazdów dostępnych w grze, koparka zaś, pozbawiona jakichkolwiek zdolności bojowych, została dodana tylko dla żartu (i możliwości zdobycia za jej pomocą osiągnięcia/trofeum).

Najbardziej dyskusyjna jest kwestia ceny. Powrót do Karkand to prztyczek w nos wszystkich, którzy wiedząc, że grę na pewno kupią, nie złożyli zamówienia przedpremierowego. Nabywcy preordera dostają ten dodatek za darmo, oddzielnie kosztuje on aż 50 zł. Pół „stówki" za cztery mapy? To już nawet Call of Duty nie jest tak łase na pieniądze graczy...

PLUSY
- **solidne uzupełnienie Battlefielda 3**
- **klasyczne mapy odnowione w niezłym stylu – weteranom zakręci się łezka**

MINUSY
- **cena**

Warto wrócić do Karkand? Tak, ale tylko z darmowym biletem. Nie dla wszystkich graczy jest to bowiem podróż obowiązkowa.

OCENA PLAY BOX 8.0

GAZ DO DECHY
Nowy system sterowania ma znaczenie głównie w misjach samochodowych, które stały się dużo trudniejsze. Ratunkiem jest granie na telefonie Xperia Play wyposażonym w „prawdziwego" pada.





DOTKNIJ MNIE
By dać graczom nowej wersji dostęp do wszystkich opcji gry, twórcy mobilnego GTA III wymyślili interfejs składający się z wirtualnych przycisków. Zbyt wielu...

Grand Theft Auto III: 10 Year Anniversary



Twórcy: War Drum Studios
Wydawca: Rockstar Games
Platformy: Android, iOS
Data premiery: już jest
Multiplayer: brak
Co-op: brak
Internet: www.rockstargames.com
Wersja PL: brak
PEGI: brak

RAM OK, ROM OK: Tymon Smektała

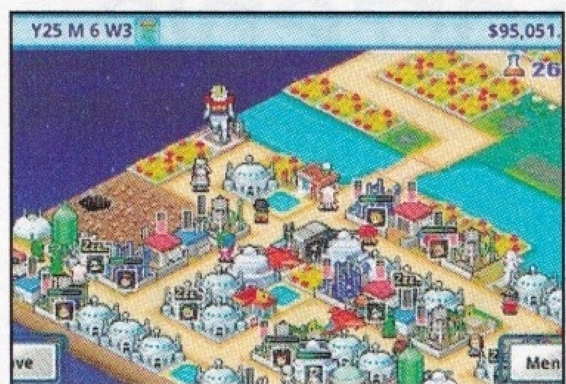
Grand Theft Auto III to tytuł, od którego w pewnym sensie zaczęła się obecna generacja gier – nawet jeśli wyszedł jeszcze na PlayStation 2, otworzył oczy na to, co można pokazać na ekranie telewizora z podłączoną do niego konsolą. Czy równie wielkim wydarzeniem jest jego rocznicowa, przenośna wersja?

Fakty nie kłamią – od dnia premiery przenośne GTA III zajmuje miejsce w pierwszej trójce najpopularniejszych gier w App Storze i Android Markecie. Ta premiera to rzeczywiście „coś". Jedna z najważniejszych produkcji w historii interaktywnej rozrywki trafia na urządzenia przenośne, potwierdzając tym samym to, co obserwujemy już w branży gier od dawna: szaleństwo mobilnego gamingu. Niezła, niewygórowana cena i niemała liczba urządzeń, na których grę da się uruchomić (twórcy oficjalnie wspierają tylko wybrane telefony z Androidem i najnowszą generację sprzętów Apple'a, ale GTA III działa też na wielu innych modelach) zachęcają do jej pobrania, choćby tylko po to, by zobaczyć „z czym to się je".

Pierwsze wrażenie rzeczywiście jest ogromne, ale kiedy opadnie fala nostalgii, okazuje się, że to jednak nie wyczekiwana rewolucja. Grand Theft Auto III w wersji na iOS-a i Androida to, mimo podtytułu 10 Year Anniversary, gra identyczna jak jej pierwowzór wydany w 2001 roku na PlayStation 2, a potem przeniesiony (z licznymi poprawkami, głównie graficznymi) na PC i Xboksa. Pod względem struktury rozgrywki, dostępnych misji czy przebiegu scenariusza nie zmieniło się nic. Wcielamy się w Claude'a, przestępcę, który podczas skoku na bank zostaje wystawiony przez swoją dziewczynę i w efekcie trafia za kratki. W czasie transportu z aresztu do więzienia udaje mu się jednak uciec – kumple odbijają innego skazańca z furgonetki, Claude korzysta więc z okazji, by samemu również uwolnić się z więziennego kombinezonu. W ten sposób trafia na ulice Liberty City zwanego „najgorszym miejscem Ameryki", dość luźno wzorowanego na Nowym Jorku (ale w zdecydowanie mniejszym stopniu niż Liberty City z GTA IV). Tu czeka go szereg misji (dokładnie jest ich 73) zlecanych przez najróżniejsze postacie: bierze udział w wyścigach samochodów, zamachach na mafijnych rywali, intrygach związanych ze światem wielkiej polityki albo też dowozi wysoko postawionym klientom prostytutki. Choć w późniejszych grach z serii ciętość

Mobilną wersję oparto na elementach z wcześniejszych edycji: powstał potwór Frankensteina, całkiem jednak żwawy

Gry mobilne



Epic Astro Story
Powrót do formy japońskiego studia Kairosoft, twórców zabawnych symulacji ekonomicznych. Tym razem budujemy kosmiczną kolonię, bawiąc się przy tym tak jak przy kultowym Game Dev Story.
Platforma: Android, iOS (wkrótce)
Ocena: 8.0



F1 2011 Game
Duży postęp w stosunku do poprzedniej edycji wyścigów Formuły 1 – tym razem zamiast jeżdżenia czasówek rywalizujemy z innymi kierowcami. Zawodzi sterowanie.
Platforma: iOS
Ocena: 7.0



Ice Rage
Prosty hokej jeden na jednego, świetnie wykonany i bardzo grywalny. Dużo zabawy daje tryb dla dwóch graczy – potyczki toczy się w nim na jednym ekranie!
Platforma: iOS
Ocena: 7.0



King of Opera
To hit w... Hong Kongu – zabawna gra wieloosobowa, dla czterech osób, które walczą o miejsce w świetle scenicznych reflektorów. Poprawia humor.
Platforma: iOS
Ocena: 6.0



Marathon 2: Durandal
Ciekawostka – jedna z pierwszych gier studia Bungie (twórców serii Halo), którą udało się przenieść na iOS-a. Bardzo staroszkolna, ale dostępna za darmo jest interesującą ciekawostką.
Platforma: iOS
Ocena: 7.0



Save the Furries
Po części platformówka, po części gra logiczna, to nowy pomysł na produkcję typu „doprowadź stworki do celu". Nieźle wykonana, niestety mało innowacyjna – już to widzieliśmy.
Platforma: Android (wkrótce), iOS
Ocena: 7.0



OTWARTY ŚWIAT
Grand Theft Auto III zachwyciło graczy nie tylko samym faktem osadzenia akcji w rozległym trójwymiarowym świecie, ale i tym, że naprawdę było w nim co robić.

i bezczelność piór odpowiadających za scenariusz wyostrzyły się jeszcze bardziej, nawet dziś, dziesięć lat po premierze, gra nie straciła nic ze swojego łobuzerskiego uroku – kto ma tę lukę w swojej growej edukacji (erudycji?), koniecznie powinien ją uzupełnić.

Za konwersję odpowiada studio War Drum, ekipa bez większego doświadczenia, która jednak z zadania wywiązała się całkiem nieźle. Mobilną edycję gry oparto na elementach wziętych z niemal wszystkich jej wcześniejszych wersji: w efekcie powstał potwór Frankensteina, całkiem jednak żwawy, który działa w rozdzielczości typowej dla wersji pecetowej (na iPadzie osiąga 1024 x 768 pikseli), ale korzysta z modeli (postaci, samochodów itd.) zabranych z edycji na Xboksa, które jednak „oklejono" gorszymi jakościowo teksturami z PlayStation 2. Widać, że wiele pracy włożono w to, by całość poskładać – szkoda jednak, że celem było najwyraźniej tylko dostosowanie gry do mocy obliczeniowej smartfonów i tabletów, a nie wykorzystanie możliwości, jakie dają. Widać to przede wszystkim w sterowaniu. Bazuje ono na wirtualnych, wyświetlanych na ekranie przyciskach, które działają tak, jak zwykły one działać – przeciętnie. Seria GTA nigdy nie słynęła z precyzyjnego sterowania, nowa wersja GTA III tylko ten problem podkreśla: niektóre misje stały się tak trudne, że są niemal nie do przejścia, bo wymagają zbyt wielkiej precyzji np. w prowadzeniu samochodu. A przecież można było zrobić tu więcej – chociażby zmodyfikować system celowania, by przeciwników dało się namierzyć, po prostu dotykając ich na ekranie, lub zmienić pracę kamery, by lepiej podążała za bohaterem.

Niemniej jednak mobilne Grand Theft Auto III to osiągnięcie będące – podobnie jak oryginał – znakiem czasów. To prawda: gramy na smartfonach i tabletach coraz więcej. Ale jeszcze nie gwarantują one przeżyć takich jak konsole.

PLUSY
+ jedna z ważniejszych gier w historii – teraz w wersji przenośnej
+ całość działa, w zasadzie, jak należy

MINUSY
– to tylko konwersja, a nie nowa wersja klasyku

Wciąż grywalna, wciąż świeża fabularnie gra, którą porządnie, ale nie porywająco przeniesiono na urządzenia mobilne. Czekamy na GTA: Vice City i GTA: San Andreas!

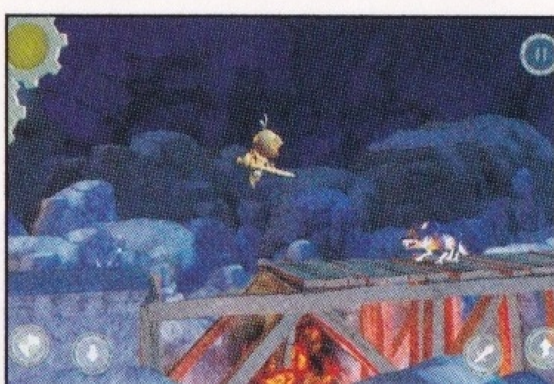
OCENA PLAY BOX 8.0



Terra Noctis
Platformówka z bardzo nietypowym tłem fabularnym (bohater to nocny „koszmar", który chce nauczyć się straszyć) i piękną oprawą graficzną. Niestety: grywalność tylko OK.
Platforma: iOS
Ocena: 7.0



Ski Jump 2012
Świetna oprawa graficzna (naprawdę porywająca) w grze, którą trudno polecić z czystym sumieniem – sterowanie jest tak nieintuicyjne, że właściwie nie wiadomo, jak grać.
Platforma: iOS
Ocena: 5.0



Wind-Up Knight
Niewiarygodnie wciągająca produkcja o nakręcanym rycerzyku, który biegnie przed siebie przez najeżone przeszkodami poziomy. Spory test dla refleksu i zaskakująca fabuła w tle.
Platforma: Android, iOS
Ocena: 7.5

Android/iOS

LostWinds

Coraz więcej gier z dużych konsol trafia na urządzenia mobilne, co świadczy o ich rosnącej mocy. Lost Winds ukazało się najpierw na Wii, a teraz niemal idealnie zostało przeniesione na sprzęty z iOS-em. Na nowej platformie robi jeszcze większe wrażenie – to przepiękny miks platformówki i gry logicznej, w którym kierujemy chłopcem odkrywającym siłę magii wiatru. Korzystając z niej – a robi się to intuicyjnie, bo dmuchamy ruszając palcem po ekranie – musi uratować swój świat przed złymi mocami. Fabuła wydaje się banalna, ale ma kilka ciekawych zwrotów, a wszelkie zastrzeżenia i tak równoważy niezwykły, relaksujący



klimat całości. Jeśli coś drażni, to tylko zakręcona nawigacja po poziomach – są one rozbudowane, wielokrotnie należy wędrować po tych samych lokacjach, a mapa, która ma w tym pomagać, nie spełnia tego zadania.

Platformy: iOS

OCENA PLAY BOX 8.0

Mad Dog McCree

Kiedy Mad Dog McCree w wersji na iOS-a został zapowiedziany, gracze ze starej gwardii ucieszyli się na myśl o możliwości powrotu do klasyka wydanego na PC na początku lat 90-tych. Mad Dog McCree to prosta strzelanka, która wyróżniała się tym, że w całości bazowała na sekwencjach wideo nagranych z udziałem żywych aktorów. Kiedy dawno temu popularność zaczęły zyskiwać płyty CD, wydawało się, że tak będą wyglądały gry przyszłości (trudno przecież o większy realizm...), szybko jednak okazało się, że to ślepa uliczka. Wersja mobilna jest całkiem wierna oryginałowi (a dzięki małemu ekranowi wygląda lepiej od niego),



ale... nie da się w nią grać. Z nieznanych przyczyn zdaje się reagować na działania gracza z opóźnieniem – na tyle dużym, że zanim strzelimy, padamy ofiarą rewolwerowców.

Platformy: iOS

OCENA PLAY BOX 3.0

The Sims FreePlay

Przenośne wersje gier z serii The Sims od dawna prezentują bardzo wysoki poziom, ale najnowsza z nich – The Sims FreePlay – wyróżnia się na plus nawet spośród nich. Zapewnia kompletne „doświadczenie" grania w Simsy – daje dostęp do niemal wszystkich możliwości zarządzania rozwojem Sima, urządzaniem jego otoczenia, wchodzeniem w interakcje z innymi komputerowymi ludzikami (bo gdyby ktoś nie wiedział – Simsy polegają właśnie na tym, by prowadzić wirtualne życie), a wszystko to w aplikacji, którą można pobrać całkowicie za darmo. Tu jednak jest haczyk – sama gra oferowana jest gratis,



ale na każdym rogu czekają (czyhają?) okazje do tego, by wydać trochę prawdziwych pieniędzy. Tymczasem ceny w The Sims FreePlay są bardzo słone. Ostrzegamy!

Platformy: iOS

OCENA PLAY BOX 7.0

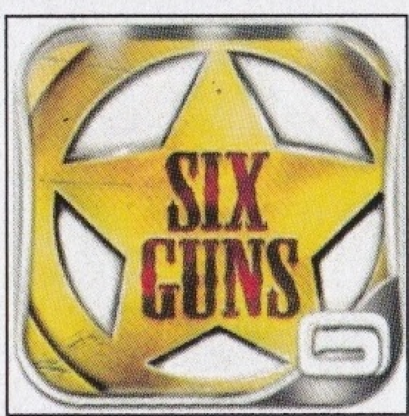
Six Guns

Marcin Traczyk jak Clint Eastwood

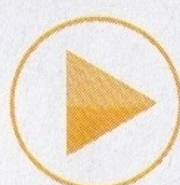


PRAWIE JAK RED DEAD REDEMPTION
Świat gry nie jest może ogromny, ale nie brakuje w nim klimatycznych lokacji wartych odwiedzenia.

BEZ ZASKOCZENIA
Do strzelanin dochodzi tylko podczas misji rozgrywanych w oddzielnych lokacjach. Poza nimi Dziki Zachód jest wyjątkowo bezpieczny.



Twórcy: Gameloft
Wydawca: Gameloft
Platformy: Android (wkrótce), iOS
Data premiery: już jest (iOS), wkrótce (Android)
Multiplayer: brak
Co-op: brak
Internet: www.gameloft.com
Wersja PL: brak
PEGI: brak



Gameloft zmienia model biznesowy swoich produkcji, coraz częściej wydając je w formie tzw. tytułów freemium. Oznacza to, że gry możemy pobierać za darmo, w trakcie rozgrywki za pieniądze kupować zaś dodatkowe punkty doświadczenia, zdrowia, lepszą broń itp. Do tego typu gier zalicza się Six Guns, którego zapowiadano jako przenośną wersję Red Dead Redemption.

W przeciwieństwie do przeboju Rockstara produkcja Gameloftu jest jednak pozbawiona fabuły – to zbiór niepowiązanych ze sobą misji podejmowanych z poziomu mapy świata. Dominują wśród nich te wymagające zabicia wszystkich przeciwników, np. bandytów w ich kryjówce, wampirów w katakumbach lub zombi na cmentarzu (w grze nikogo nie dziwi, że stwory te zamieszkują Dziki Zachód...).

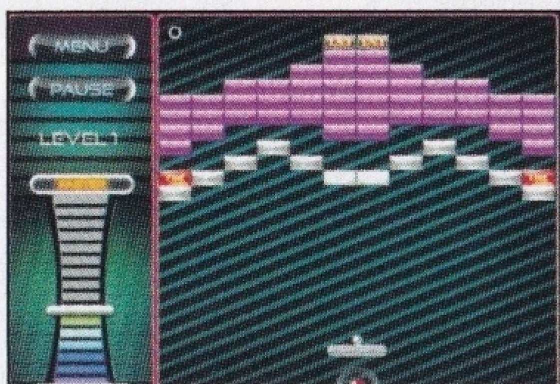
Drugim, równie ważnym typem misji są wyścigi – „czasówki" wymagające dojechania do mety przed upływem czasu bądź rywalizacja z kierowanymi przez grę jeźdźcami. Niestety, liczba zadań jest stosunkowo niewielka. Co prawda po dłuższej chwili są one dostępne do ponownego przejścia na wyższym poziomie trudności, ale nie chroni to rozgrywki przed wtórnością, która zniechęca do dalszej zabawy.

Six Guns to także swobodna eksploracja dwóch dość rozległych obszarów-stanów. Przemierzając bezdroża Arizony i Oregonu pieszo lub konno, natrafiamy na całą masę skarbów – fragmentów bandyckiej mapy, rytualnych figurek czy kryształowych czaszek. W świecie gry możemy też podjąć się wyzwania przestrzelenia określonej liczby porozwieszanych tu i ówdzie indiańskich łowców snów. Napotykani w miasteczkach, fortach i obozowiskach nieznajomi zlecają nam także np. zebranie ziół, zabicie kurczaków, kilku owiec albo upolowanie grasujących w okolicy węży (lepiej nie zbliżać się do nich na koniu, bo rumak może się przestraszyć i zrzucić bohatera!). Atrakcji jest sporo, chociaż to tylko namiastka tych, które czekały na graczy w Red Dead Redemption.

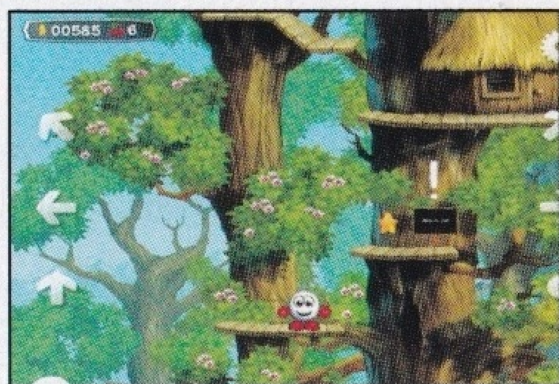
Dość szybko we znaki daje się też „darmowość" gry, a to przez ograniczone miejsce w ekwipunku naszej postaci. Dopóki nie odblokujemy dodatkowych „kieszeni", nie możemy nosić ze sobą np. kilku rodzajów broni, amunicji do niej, nie mieszczą nam się też wszystkie znajdowane po drodze przedmioty, takie jak wspomniane kryształowe czaszki. Problem jednak w tym, że dodatkowe miejsce kosztuje dużo złota, a kwotę taką ciężko jest uzbierać w mniej niż kilka godzin zabawy. W ten właśnie sposób gracze zmuszani są do dokonywania zakupów za

Są w Six Guns momenty, kiedy jadąc ku zachodzącemu słońcu, czujemy się jak w Red Dead Redemption

Gry mobilne



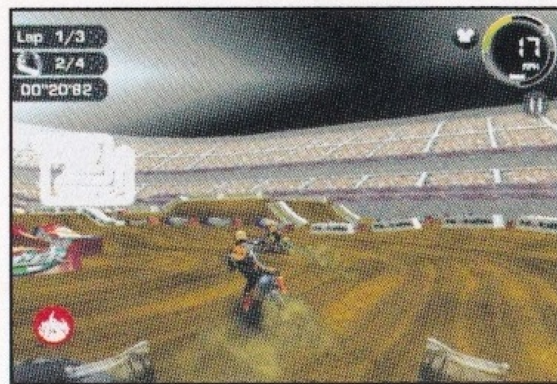
Breakout: Boost
Klasyczna gra w odbijanie piłeczki paletką, tu w wersji „odświeżonej" i darmowej (dotyczy to jednak tylko pięciu poziomów). Warto spróbować, choć magia tytułu nie działa jak kiedyś.
Platforma: iOS
Ocena: 6.0



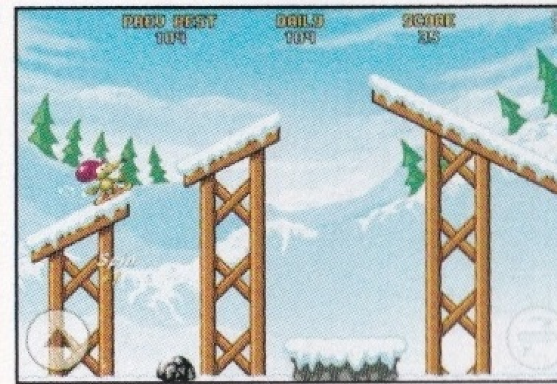
Dizzy – Prince of the Yolkfolk
Przygodówka w klimatach Shreka, z jajkiem w roli głównej. Angielski humor to za mało – Dizzy'ego da się przejść w dwie godziny, zmagając się bardziej ze sterowaniem niż zagadkami.
Platforma: Android, iOS
Ocena: 5.0



Jailhouse Jack
Wymagająca gra logiczna, w której „reżyserujemy" film akcji, na kolejnych poziomach wyznaczając zadania uciekającemu z więzienia Jackowi. Świeży pomysł, świetne wykonanie.
Platforma: iOS
Ocena: 7.5



Moto Racer 15th Anniversary
Mobilna wersja jednej z lepszych gier o motocyklach – kultowej w czasach szesnastu bitów. Wygląda nieźle, zawiera najciekawsze trasy z historii serii, ale kiepsko się w niej steruje.
Platforma: Android (wkrótce), iOS
Ocena: 7.0



Rat on a Snowboard
Kontynuacja „Szczura na deskorolce" – tym razem w klimatach alpejskich. Zabawa polega na przeskakiwaniu przeszkód, a choć służy do tego jeden przycisk, trudno się od niej oderwać.
Platforma: iOS
Ocena: 7.0



Real Football 2012
Najnowsza część piłki nożnej firmy Gameloft – doskonale znanej „mobilnym" graczom. Najlepsza z dotychczasowych, ale po przenośnej Fifie 12 trudno się nią zachwycać.
Platforma: Android (wkrótce), iOS
Ocena: 6.0





KATAKUMBY PEŁNE ZŁA
Dziki Zachów w wersji Gameloftu pełen jest nie tylko bandytów, ale także zombi, demonów i wiedźm – dzięki temu rozgrywka jest różnorodna.



DEMON PRĘDKOŚCI
Wyścigi są emocjonujące dopiero na dalszym etapie gry – na początku konkurenci specjalnie zwalniają, aby gracz mógł ich wyprzedzić.

prawdziwe pieniądze, nie tyle by ułatwić sobie zabawę, ale uczynić ją komfortową.

Podczas rozgrywki mamy też stały dostęp do sklepu, który działa na podobnych zasadach, jak ten w innej produkcji freemium Gameloftu – Brothers in Arms 2: Global Front. Podstawowe towary, takie jak naboje do pistoletu, co jakiś czas dostępne są za darmo, ale największe paczki kul kosztują nawet kilkadziesiąt euro – podobnie jest chociażby z regenerującymi zdrowie tonikami. Za pieniądze kupić też można zapas waluty czy dodatkowe punkty doświadczenia.

To nie jedyne wady Six Guns. Denerwuje automatyczne zawieszanie się celownika broni na przeciwniku – niekoniecznie tym będącym najbliżej i wyrządzającym nam największą krzywdę. Zastrzeżenia mam też do jazdy konnej, bowiem rumaki bardzo łatwo blokują się w wąskich wąwozach albo między budynkami w miasteczku. Pomijając te, mimo wszystko sporadycznie występujące błędy, sterowanie prezentuje przyzwoity poziom, zwłaszcza przemieszczanie się postaci i praca kamery.

Dobrze działa również automatyczny system zapisu, który sprawia, że po włączeniu gry trafiamy wprost do jej świata – postać znajduje się zwykle w centrum miasteczka najbliższego miejscu, w którym skończyliśmy zabawę. Pierwsze chwile zawsze okupione są jednak sporym spadkiem płynności, który trwać może nawet kilka minut. Bardzo często też za wolno doczytują się tekstury albo zacinają animacje przeciwników, którzy w bezruchu zawisają w powietrzu. Mankamenty te wraz z ograniczoną i powtarzalną rozgrywką sprawiają, że chociaż są w Six Guns klimatyczne momenty, kiedy pędząc na koniu ku zachodzącemu słońcu, można się poczuć jak w Red Dead Redemption, to grze nie udaje się przykuć uwagi na dłużej niż kilkadziesiąt minut.

PLUSY
- **kowbojski klimat**
- **dopracowany, sporych rozmiarów świat**
- **mnóstwo skarbów do zebrania**
- **emocjonujące strzelaniny**

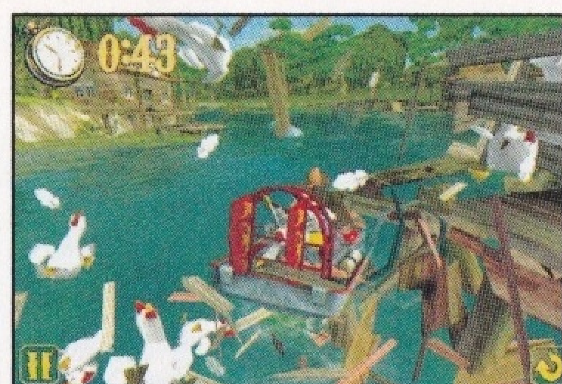
MINUSY
- **„darmowość" gry**
- **schematyczne, powtarzalne misje**
- **problemy ze sterowaniem**
- **błędy w grafice**

Red Dead Redemption w wydaniu Gameloftu? Nie, to jednak bardziej zbiór kowbojskich minigierek, ale jako że gra jest darmowa, to powinien jej spróbować każdy miłośnik Dzikiego Zachodu.

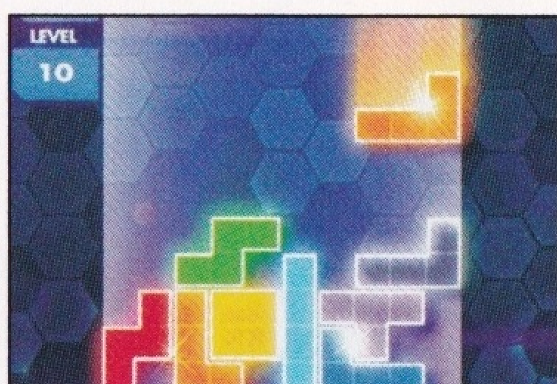
OCENA PLAY BOX 7.0



Shantae: Risky's Revenge
Udana platformówka z Nintendo DS. Niestety – to kolejna świetna gra, która traci na sterowaniu ekranem dotykowym. Można je wypróbować – jest wersja darmowa.
Platforma: iOS
Ocena: 6.5



Shine Runner
Niezły miks: rywalizacja łodzi motorowych (na bagnach Florydy) połączona z prostą grą handlową. Warto zagrać – za produkcją stoi studio Vector Unit, specjaliści od wodnych „ścigałek".
Platforma: Android, iOS
Ocena: 7.0



Tetris
Nowa wersja Tetrisa, która do oryginału dodaje kilka elementów: ciekawy (choć zbyt uproszczony) system sterowania dotykiem oraz moduł społecznościowy. Klasyk na tym nie zyskał, ale i nie stracił.
Platforma: Android (wkrótce), iOS
Ocena: 8.0

Batman: Arkham City – Lockdown

W grze niestety nie możemy samodzielnie poruszać się po więziennej dzielnicy Gotham. Zamiast tego na mapie wybieramy lokacje, w których następnie pojedynkujemy się z bandytami. Ciosy wyprowadzamy, przesuwając palcem po ekranie w górę, w dół oraz na boki – źle działa tylko ogłuszający „zamach" peleryną, zamiast którego gra często wyprowadza zwykły cios. Rozgrywkę uatrakcyjniają gadżety, takie jak chmary nietoperzy, granat dymny czy rażenie prądem. Największą atrakcją są cztery walki z bossami – każda stawia inne wyzwania (m.in. wykorzystując żyroskopy). Szkoda tylko, że gra szybko się kończy, a że jest dość schematyczna, to nie ma sensu wracać do poprzednich walk. Poza przeglądarką komiksów i kilkoma – dodatkowo płatnymi – kostiumami nie oferuje też żadnej dodatkowej zawartości. Za pięć euro to jednak trochę mało.



Platformy: iOS
OCENA PLAY BOX 7.5

Chrono Trigger

Wielu fanów gatunku (tych, którzy mieli okazję wychować się na grach innych niż Baldur's Gate) uważa Chrono Triggera za najlepszą grę RPG wszech czasów – i można to zrozumieć. W momencie premiery tytuł ten autentycznie zachwycał wielowątkową, złożoną fabułą, która mistrzowsko wykorzystywała motyw podróży w czasie, niespotykaną wcześniej nieliniowością oraz fantastyczną oprawą dźwiękową. Wersja na iOS-a (bazuje na elementach pożyczonych z kilku późniejszych reedycji oryginału z Super Nintendo) zachowuje (i świetnie przypomina) najważniejsze atuty pierwowzoru, ale trudno chwalić tę konwersję. Jest droga, ma niepotrzebnie zmienione czcionki w menu (zniknęło klasyczne liternictwo a'la Final Fantasy), nie najlepiej rozwiązano też sterowanie.



Platformy: iOS
OCENA PLAY BOX 7.5

Dungeon Hunter III

Odważna propozycja, choć sądząc z opinii w App Storze, bardzo źle przyjęta przez fanów. Najlepszy mobilny klon Diablo doczekał się nowej części, która zrywa z dotychczasową konstrukcją rozgrywki, zastępując fabularną historię o ratowaniu świata przed złymi mocami zestawem coraz trudniejszych aren, na których walczymy z falami przeciwników. Trudno przyczepić się do oprawy graficznej (jest fantastyczna!), systemu sterowania (choć dla fanów gatunku RPG może być zbyt zręcznościowe), a nawet do konstrukcji kolejnych poziomów. Brak fabuły sprawia jednak, że szybko dostrzegamy bezcelowość całej zabawy, drażni też jej model biznesowy – gra jest darmowa (można więc ją bez ryzyka przetestować), ale za wiele ułatwień trzeba płacić. Znajdzie swoich fanów, ale raczej nie wśród miłośników poprzednich części.



Platformy: iOS, Android (wkrótce)
OCENA PLAY BOX 6.5





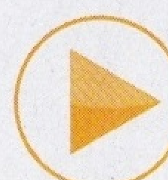
EVERYBODY WAS KUNG-FU FIGHTIN'
Nowością są dwa nowe style walki – dwoma mieczami lub bronią dwuręczną. To naprawdę zmienia rozgrywkę!

Infinity Blade II

Wymachuje mieczem: Tymon Smektała



Twórcy: Chair Entertainment
Wydawca: Epic Games
Platformy: iOS (min. iPad 1, iPhone 3GS, iPod Touch trzeciej generacji)
Data premiery: już jest
Multiplayer: brak
Co-op: brak
Internet: infinitybladegame.com
Wersja PL: brak
PEGI: brak



Twórcy gier pokochali kontynuacje, reedycje i „rimejki" już jakiś czas temu – z roku na rok wychodzi coraz mniej świeżych tytułów, a w 2011 było ich ledwie kilka. Wydawało się jednak, że plaga sequeli nie dotyczy platform przenośnych, od zawsze będących źródłem oryginalnych pomysłów. Niestety, najważniejsza tegoroczna premiera w App Storze też ma w tytule cyferkę oznaczającą kolejną część, a co gorsze – to nie największa z jej wad.

Wydana pod koniec 2010 roku gra Infnity Blade była prawdziwie rewolucyjna. Oferowała rozgrywkę nowatorską, a przy tym na tyle wciągająca, że zapoczątkowała cały gatunek (patrz: ramka). Oparta na technologii Unreal Engine 3 wyglądała najlepiej ze wszystkich produkcji „na komórki", a bijąc rekord przychodów przy cenie ok. 5 euro udowodniła, że jeśli da się graczom coś naprawdę wyjątkowego, będą w stanie wydać więcej niż zwyczajowe na tych platformach niecałe euro. Dwójka to już nie przełom, bardziej ewolucja rozwijająca pomysły z poprzednika w sposób przemyślany, ale pozbawiony oryginalności czy fantazji. To można jednak przeboleć – rozgrywka jest wystarczająco satysfakcjonująca i cholernie wciągająca – ale nie w tym leży największy problem Infinity Blade II. Grę zapowiedziano przy okazji ujawnienia telefonu iPhone 4S, najpotężniejszego w chwili obecnej przenośnego sprzętu firmy Apple, i zdaje się, że właśnie pod to urządzenie zoptymalizowano – w efekcie nawet na iPadzie 2 tytuł ten nie działa tak, jak powinien, a posiadacze trzeciej i czwartej generacji iPoda Touch czy iPhone'a mają z nim jeszcze więcej kłopotów. I to gigantycznych.

Szkoda, bo Infinity Blade II to naprawdę fantastyczna gra. Rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu jedynki – bohater zabił God Kinga, potężną istotę sprawującą władzę nad krainą, tryumf ten pozostawił go jednak z większą liczbą pytań niż odpowiedzi. Dlaczego heros po każdej śmierci wraca z powrotem do punktu startu i w kolejnym „pokoleniu" podejmuje na nowo walkę poprzednika? Kim jest God King? Jaka tajemnica stoi za tytułowym ostrzem, które pozwoliło go zabić? Częściowo wyjaśnia się to w dwójce, wszystkie sekrety wyjawia jednak dopiero powieść, którą można pobrać z serwisu iTunes – na szczęście jesteśmy już na tyle pełnoprawnymi Europejczykami, że możemy to zrobić i u nas. Rozbudowa fabuły działa nieco na niekorzyść gry – siła oryginału leżała w tym, że właściwie niczego nie tłumaczył, tu zaś poznajemy sporą część historii, niestety opowiedzianą w dość niejasny i zagmatwany sposób. Klimat ratuje na szczęście wygląd świata, po którym się poruszamy i muzyka rozbrzmiewająca w słuchawkach – fenomenalna oprawa to na pewno atut gry.

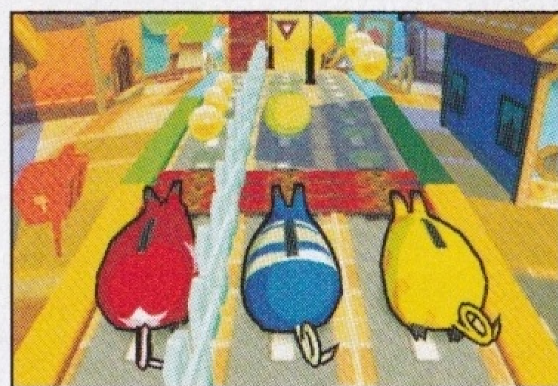
Nie zmieniły się fundamenty rozgrywki – polega ona na eksploracji cytadeli (poruszamy się pomiędzy wyznaczonymi przez twórców węzłami, teraz jednak ścieżki często się rozwidlają, mamy więc większą swobodę ruchu) i walce z przeciwnikami. Pojedynki te rozgrywają się podobnie jak w jedynce: gesty wykonywane na ekranie odpowiadają wymachom broni głównego bohatera, oddzielne przyciski służą zaś do uników i bloków tarczą. Obserwując

Świetna gra, ale na iPhone'a 4S. Posiadacze iPoda Touch czy starszych wersji iPhone'a mają z nią mnóstwo kłopotów

Gry mobilne



Age of Zombies Anniversary
Jedna z najlepszych zręcznościowych „strzelanek" dostępnych na platformach przenośnych, w rocznicowej edycji z podkręconą grafiką. To gra, które nie może się „nie podobać".
Platforma: iOS
Ocena: 9.0



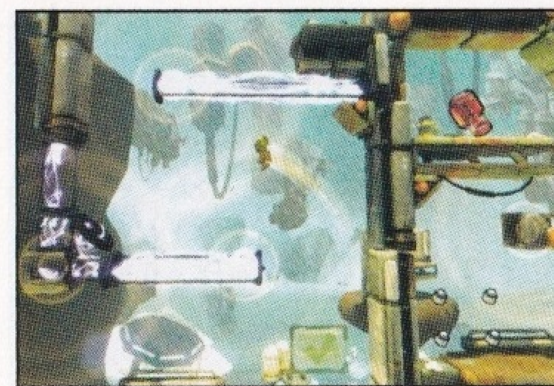
FlickPig
Nowe dzieło twórcy postaci jeża Sońica – zręcznościówka, która polega na przerzucaniu pędzących przed siebie świnek z jednej bieżni na drugą, unikając przeszkód. Wciągające i urocze.
Platforma: iOS
Ocena: 8.0



Home Sheep Home 2
Druga część świetnej gry logicznej z trzema owieczkami w roli głównej (wśród nich znany z kreskówek baranek Shaun). Zabawna, pomysłowa i naprawdę wymagająca!
Platforma: Android, iOS
Ocena: 8.0



INC
Kolejna platformówka ekipy Orange Pixel – specjalistów od tego typu retro produkcji (mają na koncie np. świetnego Stardasha). Trzyma poziom, choć brakuje jej nieco oryginalności.
Platforma: Android, iOS
Ocena: 7.0



Inertia: Escape Velocity
Pierwsze wrażenie świetne – oprawa graficzna tej platformówki (ważną rolę odgrywa tu zabawa grawitacją) może się podobać. Niestety, konstrukcja poziomów i sterownie – tylko średnie.
Platforma: Android, iOS
Ocena: 6.0



Sea Stars
Gra studia Hothead Games (znanego m.in. z serii DeathSpank na „duże" konsole), którą trudno nazwać inaczej niż podróbą Jetpack Joyride. Oryginał jest oczywiście o kilka klas lepszy.
Platforma: iOS
Ocena: 6.0



ROZMIAR TO NIE WSZYSTKO
Infinity Blade II hojnie wysyła na bohatera wielkich przeciwników, ale bardziej niebezpieczni są ci mniejsi, za to korzystający z magii.

animacje ruchów przeciwnika, trzeba przewidzieć, z której strony wyprowadzi on swój atak, a potem odpowiednio zareagować, najlepiej tak, by stracił równowagę, co otwiera drogę do kontrofensywy. Jest w tym coś z gry w „kamień, papier, nożyce", ale ta prostota niezwykle wciąga. Tym bardziej że Infinity Blade II wnosi do mechanizmów rozgrywki mnóstwo niuansów. Tradycyjnie walczy się, korzystając z miecza i tarczy, można jednak np. używać dwóch mieczy jednocześnie, co wpływa m.in. na dostępne ruchy (np. znika możliwość blokowania tarczą, ale pojawia się opcja kucnięcia). Cała zabawa oparta jest na „numerologii" rodem z gry RPG (im bardziej bohater rozwija swoje atrybuty, tym skuteczniej atakuje), a w grze pojawiają się też np. magiczne klejnoty, które można zamontować w broniach, by poprawić ich parametry.

To wszystko wymyślono znakomicie, ale nie zadbano o to, by działało jak należy. Na sprzętach innych niż iPhone 4S zdarzają się spadki płynności. Ma to znaczenie nie tylko estetyczne, przeszkadza również w zabawie, skoro jej sedno bazuje na refleksie i szybkich reakcjach. Niezależnie zaś od platformy Infinity Blade II potrafi „zgubić" zapisane stany gry. Utrata wszystkich postępów po raz dziesiąty z rzędu skutecznie chłodzi chęci do dalszej zabawy – a w momencie pisania tekstu, mimo że od premiery gry minęło kilkanaście dni, twórcom nie udało się tego definitywnie naprawić. Przy tak oczekiwanej aplikacji (a przy tam tak drogiej: 5,49 euro) nie powinno mieć to miejsca.



MACHANIE NA EKRANIE

Sukces Infinity Blade sprawił, że w App Storze (i Android Markecie) zaczęły pojawiać się inne produkcje oparte na tej samej zasadzie: gry RPG wykorzystujące w systemie walki mechanizmy rozgrywki z tytułów bardziej „każualowych", typu Fruit Ninja. Tak działa np. opisywany na poprzedniej stronie Batman: Arkham City – Lockdown, jak również wiele innych tytułów, np. Blood & Glory, darmowa produkcja, która pozwala sprawdzić, czy podoba się nam ten rodzaj zabawy.

PLUSY
- + oszałamiająca oprawa graficzna
- + uzależniająca rozgrywka
- + zmiany w stosunku do oryginału – trafione

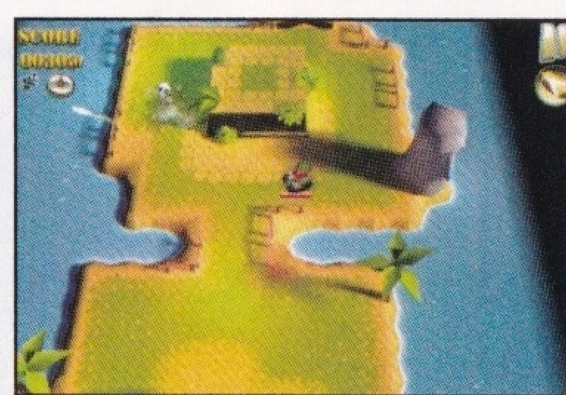
MINUSY
- – gubi zapisane stany gry
- – problemy z płynnością

Fantastyczna produkcja – żadna inna gra w App Storze nie została stworzona z takim przepychem – której warto dać trochę czasu, by dzięki kolejnym aktualizacjom zaczęła wreszcie działać jak należy. I może trochę potaniała...

OCENA PLAY BOX 8.0



Sonic CD
Świetna konwersja jednej z mniej popularnych, ale wysoko cenionych platformówek z jeżem Sonikiem. Najlepsza ze wszystkich gier z tym bohaterem na platformy mobilne.
Platforma: Android, iOS
Ocena: 8.0



Tank Riders
Nowa gra twórców Reckless Racing i Reckless Getaway. Jeździmy czołgami po małych, przypominających areny planszach i strzelamy do przeciwników. Fatalne sterowanie!
Platforma: Android, iOS
Ocena: 5.0



Trenches II
Gra typu tower defence, kontynuacja jednego z największych przebojów w tym gatunku. Udana, ale głównie dlatego, że taki był oryginał – nowych pomysłów tu mało.
Platforma: iOS
Ocena: 7.0

Android/iOS

The Bard's Tale

Przenośna wersja jednej z ciekawszych gier RPG wydanych na PC (pochodzi z 2004 roku, w latach 80. ukazywała się natomiast seria identycznie zatytułowanych gier, utrzymanych jednak w innym klimacie). Oryginał zdobył uznanie bardzo humorystycznym podejściem do kanonów gatunku i rewelacyjnym udźwiękowieniem, z którego najbardziej zapadały w pamięć dialogi między głównym bohaterem a narratorem „opowiadającym" i komentującym decyzje podejmowane przez gracza. Całość (włącznie z rozmowami!) udało się przenieść na iOS-a: szczególne wrażenie robi to na iPhonie/iPodzie Touch, choć



oczywiście lepiej gra się na iPadzie. Niestety, sterowanie tylko częściowo pasuje do specyfiki nowej platformy, w wielu momentach walczy się więc z małym ekranem i zbyt dużą, jak na jego wymiary, liczbą ikon.

Platformy: iOS

OCENA PLAY BOX 7.5

Call of Duty: Black Ops Zombies

Activision nie porywa się na przeniesienie kompletnego „doświadczenia Call of Duty" na platformy mobilne, ale po raz kolejny próbuje zainteresować posiadaczy smartfonów czymś, co w dużych grach z tej serii jest tylko dodatkowym, pobocznym trybem. Zgodnie z tytułem w aplikacji tej możemy zabawić się w polowanie na zombi nacierające coraz liczniejszymi falami na prowizoryczną kryjówkę gracza. Rozgrywka jest emocjonująca, sterowanie znośne, choć na pewno nie idealne. Całość nabiera rumieńców (do kwadratu!), gdy gra się przez sieć, wraz z trzema innymi zabójcami (uwaga: potrzebne jest szybkie Wi-Fi). Spory minus to



dostępność tylko jednej mapy (Kino der Toten), kolejne mają pojawić się dopiero w aktualizacjach. Plus to Dead Ops, niezła minigierka z widokiem „z lotu ptaka".

Platformy: iOS

OCENA PLAY BOX 7.0

Kinectimals

Duża niespodzianka – Microsoft zdecydował się wypuścić w App Storze grę, która wcześniej stanowiła jeden z mocniejszych punktów katalogu tytułów dostępnych na Xboksa 360 i Kinecta. Odważna decyzja i... świetna aplikacja, choć grą nazwać ją jednak trudno. To program dla tych (głównie milusińskich), którzy marzą o zwierzaku, ale niestety mogą pozwolić sobie tylko na wirtualnego czworonoga. Zabawa polega na tym, by dbać o bestię, dokarmiając i drapiąc za uszkiem, a w wolnych chwilach uczestniczyć wraz z nią w kilku prostych minigrach. Tego typu aplikacji jest w App Storze sporo,



żadna jednak nie została wykonana na tak wysokim poziomie i z taką dbałością o szczegóły (choćby animacji). Jest wersja Lite, którą można przetestować za darmo.

Platformy: iOS, WP7

OCENA PLAY BOX 8.0

RYNEK

Warto zagrać?

ZESTAWIENIE PRZYGOTOWUJEMY WE WSPÓŁPRACY Z SERWISEM GAMETRADE.PL, A ŚREDNIE OCENY GIER PODAJEMY ZA SERWISEM METACRITIC.COM.

 **– TAK OZNACZAMY GRY Z ONLINE PASSEM, KODEM DAJĄCYM DOSTĘP DO OPCJI SIECIOWYCH. KUPUJĄC TAKĄ „UŻYWKĘ", SPRAWDŹ, CZY NIE ZOSTAŁ ON WYKORZYSTANY.**



Ace Combat: Assault Horizon
Łatwiejsza niż poprzednie części serii, co rozczaruje fanów. Wyróżnia ją za to piękna oprawa podniebnych potyczek.
Średnia ocen: 76% (PS3), 78% (X360)
Cena: od 165,00 zł



Alice: Madness Returns
Oldskulowe walki i skakanie po platformach, ale gra urzeka „chorym" klimatem. Pierwsza część dodana jako bonus.
Średnia ocen: 70% (PS3), 70% (X360)
Cena: od 149,00 zł



Assassin's Creed Revelations
Ostatni rozdział przygód Ezio nie zaskakuje niczym specjalnie nowym, ale to nadal wspaniała gra z otwartym światem.
Średnia ocen: 81% (PS3), 80% (X360)
Cena: od 169,90 zł



Batman: Arkham City
Zróżnicowane misje oraz intuicyjny system walki stanowią o sile tytułu równie dobrego, co część pierwsza.
Średnia ocen: 96% (PS3), 95% (X360)
Cena: od 178,90 zł





Battlefield 3
Tradycji stało się zadość: kolejny Battlefield jest wspaniałą grą sieciową, gorzej zaś wypada w innych elementach. Najwięcej zastrzeżeń budzi kampania singlowa, będąca mało udaną, zdecydowanie mniej widowiskową kopią Modern Warfare 2, nie lepsze są też misje kooperacyjne. Wiele więcej oczekiwaliśmy także od oprawy graficznej – dobrej, ale nie tak rewolucyjnej jak obiecywano.
Średnia ocen: 85% (PS3), 84% (X360)
Cena: od 169,90 zł



Bayonetta
Dynamiczny i efektowny slasher z seksowną wiedźmą spuszczającą łomot zastępom przeciwników. Zwłaszcza dla fanów Devil May Cry.
Średnia ocen: 87% (PS3), 90% (X360)
Cena: od 49,00 zł



BioShock 2
Mroczny, tajemniczy klimat podwodnego miasta i fabuła łączą się w tej pierwszoosobowej strzelance z mnóstwem widowiskowej akcji.
Średnia ocen: 88% (PS3), 93% (X360)
Cena: od 37,90 zł



Duke Nukem Forever
To miała być najlepsza gra w dziejach – a wyszło największe rozczarowanie. Przestarzała grafika, nudna rozgrywka i nieśmieszne „żarty".
Średnia ocen: 51% (PS3), 48% (X360)
Cena: od 79,90 zł



Dungeon Siege III
Może nie jest to najlepszy hack'n'slash, ale grając w niego czuje się, że stworzyli go prawdziwi pasjonaci. I jest to bardzo przyjemne uczucie.
Średnia ocen: 71% (PS3), 72% (X360)
Cena: od 74,00 zł



F.E.A.R. 3
Nawet nie udaje horroru, ale dzięki kilku nowym rozwiązaniom (system osłon) strzelanie podczas gry stało się dość satysfakcjonujące.
Średnia ocen: 74% (PS3), 75% (X360)
Cena: od 149,90 zł



F1 2011
Najlepszy symulator wyścigów Formuły 1, w jaki można zagrać na konsolach. Wyróżniają się model jazdy i zmienne warunki pogodowe.
Średnia ocen: 83% (PS3), 84% (X360)
Cena: od 145,00 zł



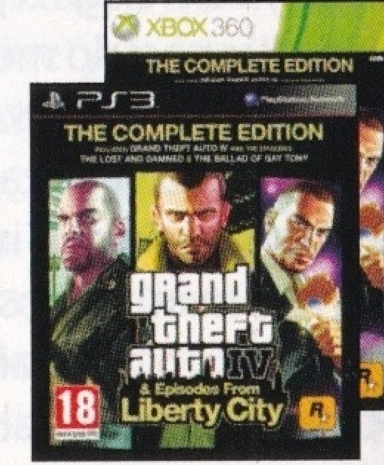
FIFA 12
Nowa edycja serii wprowadza wiele istotnych zmian. Mimo że wymaga poprawek, to najlepsza wirtualna piłka kopana na rynku.
Średnia ocen: 90% (PS3), 91% (X360)
Cena: od 189,00 zł



Fight Night Champion
Wszystko co najlepsze w boksie – technika i taktyka połączone z brutalną bijatyką plus ciekawy tryb fabularny.
Średnia ocen: 84% (PS3), 86% (X360)
Cena: od 117,00 zł



GoldenEye 007: Reloaded
Ulepszona wersja strzelanki wydanej na Wii. Zapewni sporą dawkę emocji nie tylko fanom Jamesa Bonda.
Średnia ocen: 72% (PS3), 73% (X360)
Cena: od 149,90 zł



GTA IV: Complete Edition
Podstawka i 2 dodatki to trzy opowieści plus miasto, w którym możemy swobodnie buszować. Pozycja obowiązkowa.
Średnia ocen: 98% (PS3), 98% (X360)
Cena: od 119,90 zł



Portal 2
Pomysłowa gra logiczno-zręcznościowa wzbogacona niezłą fabułą i czarnym humorem. Do edycji PS3 dołączony jest kod do pobrania wersji PC.
Średnia ocen: 95% (PS3), 95% (X360)
Cena: od 109,00 zł



RAGE
Razi brak sensownej fabuły, denerwują problemy techniczne. To wciąż jednak dobra, staroszkolna strzelanka od mistrzów sprzed lat.
Średnia ocen: 82% (PS3), 81% (X360)
Cena: od 139,00 zł



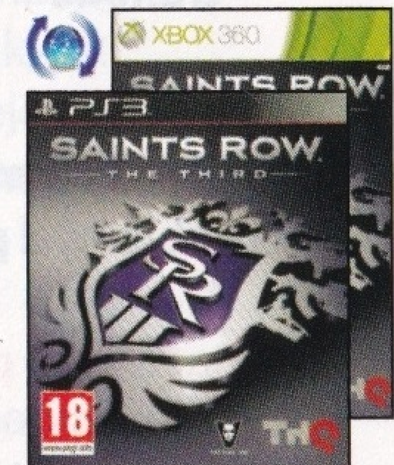
Rayman Origins
Przepiękna, pełna humoru platformówka, na tyle trudna, że stanowi nie lada wyzwanie nawet dla największych weteranów serii i gatunku.
Średnia ocen: 87% (PS3), 88% (X360)
Cena: od 169,00 zł



Red Dead Redemption
GTA na Dzikim Zachodzie. Podróżujemy – pieszo, konno lub powozem – przez prerię i wypełniamy klimatyczne misje.
Średnia ocen: 95% (PS3), 95% (X360)
Cena: od 82,00 zł



Red Faction: Armageddon
Rewelacyjny system zniszczeń otoczenia, ale do gry zniechęca przeciętna fabuła i nieciekawi wrogowie.
Średnia ocen: 71% (PS3), 71% (X360)
Cena: od 85,00 zł



Saints Row: The Third
Zwariowana propozycja dla fanów gier akcji z otwartym światem. Może nie najładniejszym, ale bardzo klimatycznym.
Średnia ocen: 83% (PS3), 85% (X360)
Cena: od 169,00 zł



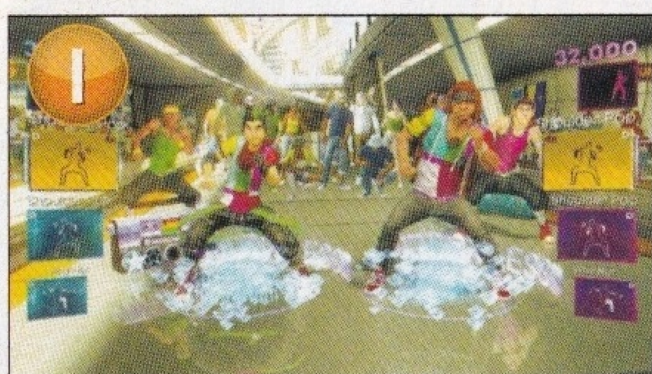
Shadows of the Damned
Pozytywnie zakręcona gra akcji, chociaż nie każdemu spodoba się sterowanie i nieco przestarzała grafika.
Średnia ocen: 78% (PS3), 77% (X360)
Cena: od 169,90 zł



Shift 2 Unleashed
Przyzwyczajenie się do „headcama", nowego sposobu prowadzenia auta, wymaga czasu, ale sprawia frajdę. Najlepiej grać na kierownicy.
Średnia ocen: 81% (PS3), 83% (X360)
Cena: od 149,00 zł

Karnawałowa zabawa

TAŃCE I HULANKI ZE ZNAJOMYMI PRZED TWOJĄ KONSOLĄ



Dance Central 2
W kategorii karnawałowych szaleństw przed telewizorem prym wiodą gry na Kinecta. Jedną z najlepszych wśród nich jest Dance Central 2 – tytuł, który każdego zmieni w króla parkietów.
Średnia ocen: 86% (X360)
Cena: od 154,99 zł



Rabbids: Na żywo i w kolorze
Zabawa z Szalonymi Królikami zaczyna się dopiero, kiedy przed Kinectem staniemy z znajomymi i wyzwiemy ich na pojedynek w takich konkurencjach, jak widoczne powyżej zlizywanie ciasta z ekranu.
Średnia ocen: 59% (X360)
Cena: od 99,00 zł



The Black Eyed Peas Experience
Świetna propozycja dla roztańczonych i rozśpiewanych fanów niebojącego się eksperymentów zespołu. Gra zawiera blisko 30 utworów TBEP, w tym takie przeboje jak „Let's Get It Started" i „Don't Stop the Party".
Średnia ocen: 63% (X360)
Cena: od 139,00 zł



Just Dance 3
Najpopularniejsza seria taneczna na Wii trafiła także na PS3 z Move'em oraz X360 z Kinectem. Zamiast szkoły tańca zapewnia tylko zabawę w wymachiwanie rękami.
Średnia ocen: brak (PS3), 70% (X360), 74% (Wii)
Cena: od 143,00 zł



Start the Party! 2
Posiadacze PlayStation 3 z Move'em szukający dobrej gry imprezowej raczej powinni sobie darować Start the Party! 2. Dużo większą frajdę zapewni im Łap Małpy czy nieco dziecinne Carnival Island: Wesołe miasteczko.
Średnia ocen: brak (PS3)
Cena: od 83,99 zł



Najczęściej wymieniana gra



Najczęściej sprzedawana gra



Najwięcej egzemplarzy na sprzedaż



Najwięcej egzemplarzy na wymianę



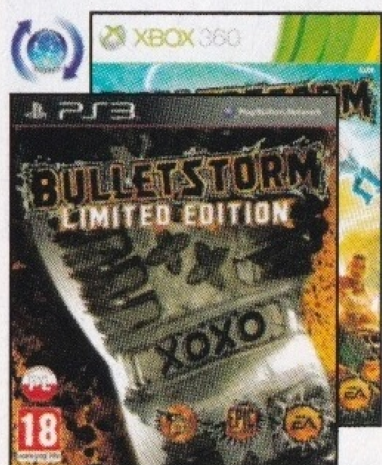
Najbardziej poszukiwana gra



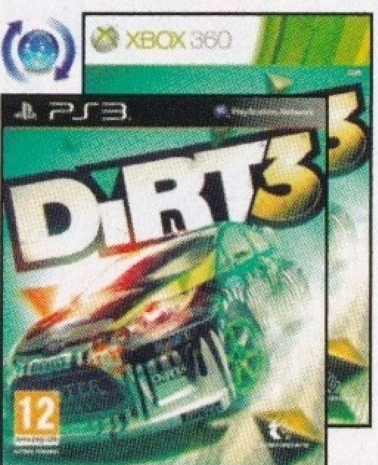
Najpopularniejsze gry wśród użytkowników Gametrade.pl



Bodycount
Spory arsenał i śliczne lokacje to za mało, zwłaszcza gdy rozgrywka jest powtarzalna, fabuła szczątkowa, a inteligencja wrogów marna.
Średnia ocen: 52% (PS3), 54% (X360)
Cena: od 149,90 zł



Bulletstorm
Sprośne żarty, bluzgi i brutalna akcja. Zaskakuje rozbudowana fabuła kampanii. Multi to już superstrzały w kooperacji z kumplami.
Średnia ocen: 84% (PS3), 84% (X360)
Cena: od 99,00 zł



Colin McRae: DiRT 3
Nowości to gymkhana, czyli zabawa w ewolucje wykonywane na torze oraz dużo więcej rajdów. Nieco zawodzi tylko średnia grafika i kiepskie menu.
Średnia ocen: 88% (PS3), 88% (X360)
Cena: od 145,00 zł



Crysis 2
W nowoczesnym nanokombinezonie odpieramy inwazję obcych. Gra bardzo staniała – to dobry moment, by ją kupić.
Średnia ocen: 86% (PS3), 85% (X360)
Cena: od 109,00 zł



Dark Souls
To produkcja tylko dla twardzieli gotowych ginąć praktycznie na każdym kroku. Jeśli poświęcić jej czas, potrafi jednak być bardzo satysfakcjonująca.
Średnia ocen: 89% (PS3), 90% (X360)
Cena: od 165,00 zł



Dead Island
Klimatyczna gra o zombi ze świetnym systemem walki wręcz, która dowodzi, że Polacy potrafią robić naprawdę udane produkcje.
Średnia ocen: 71% (PS3), 71% (X360)
Cena: od 139,00 zł



Deus Ex: Bunt Ludzkości
Cyberpunkowy thriller, który można przechodzić na wiele sposobów. Świetny scenariusz, gęsty i mroczny klimat.
Średnia ocen: 89% (PS3), 89% (X360)
Cena: od 169,00 zł



Driver San Francisco
Pomysłowa gra wyścigowa (tzw. Shift pozwala przeskakiwać między autami), ale rozgrywka jest średnia.
Średnia ocen: 78% (PS3), 78% (X360)
Cena: od 169,00 zł



Homefront
Krótka kampania z opowieścią o inwazji Korei Płn. na USA, ale niezłe multi, w którym wykorzystujemy spory arsenał i drony bojowe.
Średnia ocen: 69% (PS3), 70% (X360)
Cena: od 79,00 zł



Hunted: Demon's Forge
Połączenie strzelanki i slashera w mrocznym świecie fantasy. Jako ta pierwsza sprawdza się całkiem nieźle.
Średnia ocen: 57% (PS3), 61% (X360)
Cena: od 93,00 zł



L.A. Noire
Sporo szukania i zbierania przedmiotów oraz rozmów z podejrzanymi. Zawiedzeni będą oczekujący akcji w otwartym świecie.
Średnia ocen: 89% (PS3), 89% (X360)
Cena: od 140,00 zł



Lego Harry Potter Lata 5-7
Gratka dla miłośników młodego czarodzieja. Ładna, z masą postaci do odblokowania i ciekawymi lokacjami.
Średnia ocen: 79% (PS3), 79% (X360)
Cena: od 164,00 zł



Mortal Kombat
Rozgrywka znana od lat w nowoczesnej, niezwykle krwawej oprawie. Widok kręgosłupa wyrwanego przeciwnikowi – niezapomniany.
Średnia ocen: 84% (PS3), 86% (X360)
Cena: od 125,00 zł



NBA 2K12
Król parkietu stał się jeszcze lepszy, co doceni każdy fan koszykówki. Rozgrywka jest jednak zbyt skomplikowana dla nowicjuszy.
Średnia ocen: 91% (PS3), 90% (X360)
Cena: od 182,00 zł



Need for Speed The Run
Świetnie pomyślane, ale tylko poprawnie zrealizowane połączenie gry wyścigowej z elementami akcji.
Średnia ocen: 65% (PS3), 67% (X360)
Cena: od 189,90 zł



PES 2012
Pozbawiony błędów PES wreszcie stał się grywalny. Wciąż jednak brakuje mu świeżości i oprawy graficznej na poziomie Fify.
Średnia ocen: 80% (PS3), 78% (X360)
Cena: od 179,00 zł



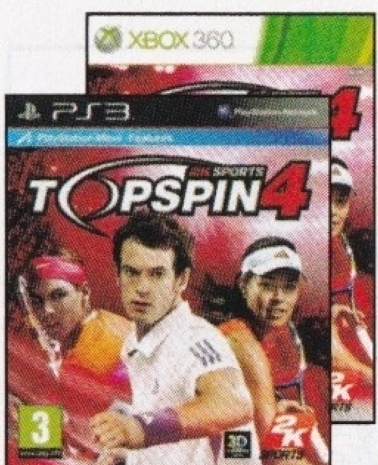
Sonic Generations
Dynamiczna platformówka, jednak wiele brakuje jej do poziomu klasycznych gier z serii. Razi zwłaszcza mała liczba poziomów.
Średnia ocen: 76% (PS3), 78% (X360)
Cena: od 154,90 zł





The Elder Scrolls V: Skyrim
Bethesda Game Studios stworzyło fantastyczny świat, w którym przeżywamy niesamowitą przygodę w znacznym stopniu zależną od podejmowanych przez nas decyzji. Gra ma sporo niedostatków technicznych, które jednak pozostają w cieniu emocji, jakich dostarczają m.in. walki ze smokami przy użyciu tzw. smoczych okrzyków – nasza postać może chociażby... zionąć ogniem!
Średnia ocen: 93% (PS3), 96% (X360)
Cena: od 159,99 zł

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Pozycja obowiązkowa dla fanów Zeldy. To też jeden z niewielu dobrych tytułów wydanych ostatnio na Wii.
Średnia ocen: 93% (Wii)
Cena: od 169,00 zł



Top Spin 4
Chociaż nie obsługuje Kinecta (z Move'em radzi sobie średnio), Top Spin 4 – obok zręcznościowego Virtua Tennisa 4 – to najlepszy tenis na rynku.
Średnia ocen: 82% (PS3), 85% (X360)
Cena: od 129,90 zł



Ultimate Marvel vs. Capcom 3
Ulepszona i rozbudowana wersja trójki. Szybka bijatyka, w którą może zagrać każdy bez względu na poziom umiejętności.
Średnia ocen: 81% (PS3), 79% (X360)
Cena: od 149,90 zł



Warhammer 40,000: Space Marine
W miarę prosta, ultrakrwawa strzelanka w stylu serii Gears of War. Gdy cena jeszcze spadnie – można spróbować.
Średnia ocen: 71% (PS3), 75% (X360)
Cena: od 105,00 zł



Władca Pierścieni: Wojna na Północy
Gra sprawia wrażenie niedokończonej, a drzemał w niej ogromny potencjał. Tylko dla fanów Tolkiena.
Średnia ocen: 64% (PS3), 63% (X360)
Cena: od 139,00 zł

Call of Duty: Modern Warfare 3



Recenzja czytelnika, Ultraczeska
Seria zawsze trzyma wysoki poziom i nie inaczej jest z Modern Warfare 3. Gra rzuca nas po świecie w poszukiwaniu terrorysty znanego z dwójki – Makarova. Oprócz masy broni dostajemy takie zabawki jak Predator (zdalnie sterowana rakieta powietrze-ziemia). Na uwagę zasługuje multi, w którym każdy znajdzie coś dla siebie. Tryby Free for All, Team Deathmach, Search and Destroy czy Domination są uwielbiane przez graczy. Warto też wspomnieć o co-opowym Spec Ops, który wzbogacił się o tryb Survivor. Zabijamy wrogów, zyskując punkty, które potem wymieniamy na nowe giwery. Grę trudno jednak nazwać najładniejszą w 2011 roku – pod tym względem przegrywa z Battlefieldem 3. Jeżeli jednak zamiast grafiki wolisz niesamowitą grywalność, która nie pozwoli ci odejść od ekranu, to Call of Duty: Modern Warfare 3 jest właśnie dla ciebie. Z kolei jeśli nie podobały ci się poprzednie części, to lepiej nie kupuj.
Średnia ocen: 88% (PS3), 89% (X360)
Cena: od 179,99 zł

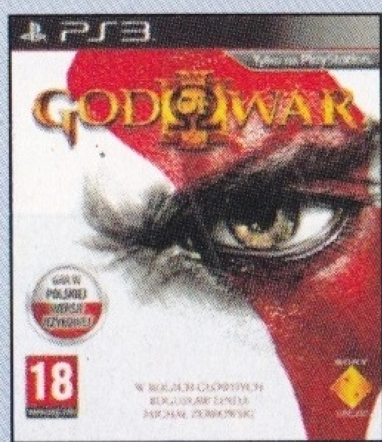
UKOŃCZYŁEŚ GRĘ I CHCESZ PODZIELIĆ SIĘ SWOIMI WRAŻENIAMI NA JEJ TEMAT? A MOŻE PRAGNIESZ PRZESTRZEC PRZED NIĄ INNYCH GRACZY? NAPISZ RECENZJĘ (DO 1000 ZNAKÓW) I PRZEŚLIJ JĄ NA PLAYBOX@BAUER.PL

Tylko na PS3





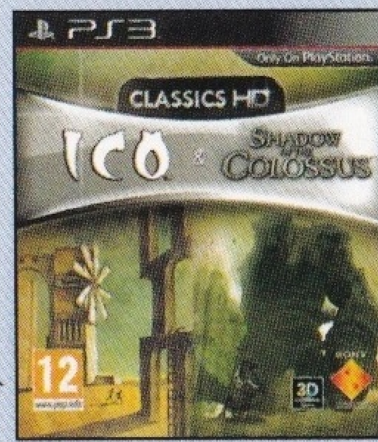
God of War Collection – Volume II
Edycja HD dwóch odsłon God of War z PSP. Pochodzenie obu tytułów nie przeszkadza – na wielkim ekranie gra się po prostu jeszcze lepiej!
Średnia ocen: 85%
Cena: od 115,60 zł



God of War III
Zdradzony przez bogów Kratos kontynuuje zemstę, trzęsąc posadami Olimpu. Fenomenalne pojedynki z bossami, grafika i polonizacja z Bogusławem Lindą.
Średnia ocen: 92%
Cena: od 79,00 zł



Heavy Rain
Jedna z najbardziej emocjonujących historii w dziejach gier połączona z innowacyjną, choć momentami irytującą rozgrywką. Również w wersji na Move'a.
Średnia ocen: 87%
Cena: od 82,00 zł



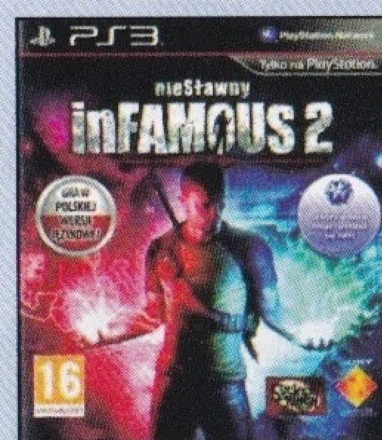
Ico & Shadow of the Colossus Classics HD Collection
Dwa tytuły, które udowodniły, że gry mogą być sztuką. Wyróżnia się Cień Kolosa – to wciąż świetna gra akcji.
Średnia ocen: 91%
Cena: od 117,90 zł



Killzone 3
Wojna z Helghastami jest jeszcze lepsza niż w poprzedniej odsłonie serii (na dodatek świetnie spolszczona). Grać możemy też w 3D lub przy użyciu Move'a.
Średnia ocen: 84%
Cena: od 89,00 zł



LittleBigPlanet 2
Platformówka dla całej rodziny. Dzięki edytorowi poziomów można tworzyć własne minigry, które potem udostępnia się w sieci (są ich tysiące!).
Średnia ocen: 92%
Cena: od 99,00 zł



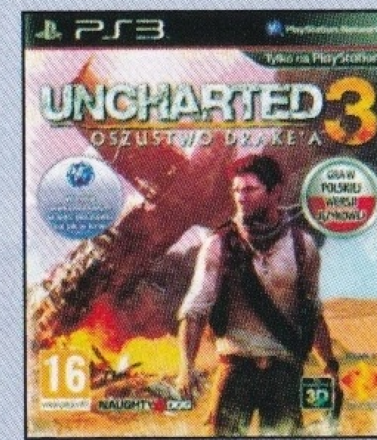
nieSławny: inFamous 2
Kontynuacja przygód „elektryzującego" superbohatera. Rozgrywka szybko staje się monotonna.
Średnia ocen: 83%
Cena: od 125,00 zł



Resistance 3
Strzelanka osadzona w alternatywnej rzeczywistości po inwazji obcych. Przyzwoita grafika, solidna, chociaż staroświecka rozgrywka.
Średnia ocen: 86%
Cena: od 189,00 zł



Tekken Hybrid
Trzy w jednym: animacja „Blood Vengeance", Tekken Tag Tournament w wersji HD oraz (dość skromny) prolog dwójki. W sam raz dla fanów.
Średnia ocen: 65%
Cena: od 126,0 zł



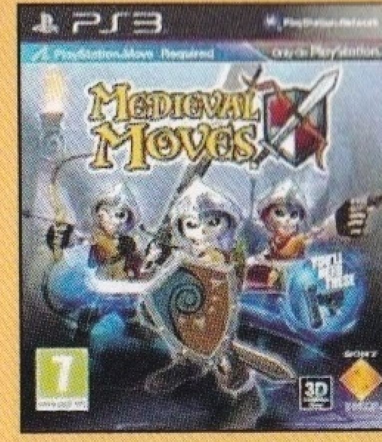
Uncharted 3: Oszustwo Drake'a
Najlepsza przygoda, jaką obecnie można przeżyć na PlayStation 3. Mimo to gra pozostaje w cieniu rewelacyjnej dwójki.
Średnia ocen: 92%
Cena: od 179,90 zł

Move





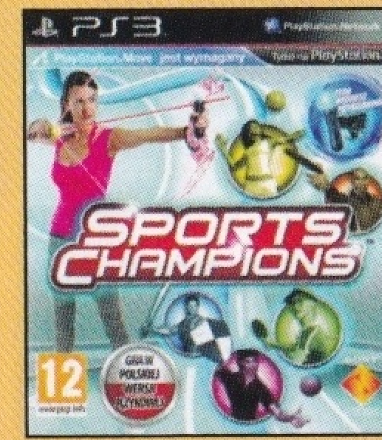
EyePet & Przyjaciele
Najwięcej frajdy zapewni najmłodszym, ale tylko starsi opanują skomplikowane zasady (oraz poruszanie się po menu) hodowli i opieki nad wirtualnym stworem.
Średnia ocen: brak
Cena: od 88,90 zł



Medieval Moves: Wyprawa Trupazego
Bajka w stylu Disneya w grze „na szynach" łączącej machanie mieczem i strzelanie z łuku. Warto zwłaszcza dla drugiej z tych technik.
Średnia ocen: 70%
Cena: od 87,90 zł



PlayStation Move Herosi
Sześciu bohaterów z platformówek Sony (m.in. Ratchet i Clank) w 50 konkurencjach, z których większość warto przechodzić w kooperacji.
Średnia ocen: 53%
Cena: od 65,00 zł



Sports Champions
Jest gra w tenisa stołowego, siatkówkę plażową, są rzuty dyskiem, strzelanie z łuku, a nawet walka na miecze. Najlepsza gra na Move'a.
Średnia ocen: 76%
Cena: od 110,00 zł



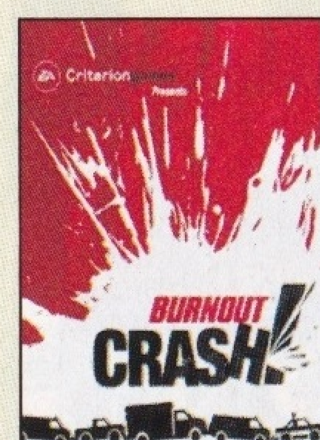
Start the Party! 2
Są na rynku dużo ciekawsze gry imprezowe niż ta i nie zmieni tego nawet Krzysztof Ibisz spoglądający z okładki. A może zmieni?
Średnia ocen: brak
Cena: od 83,99 zł



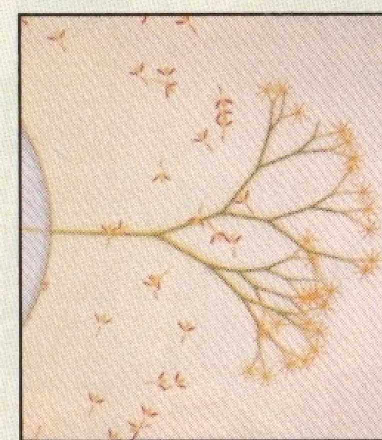
The House of The Dead: Overkill – Extended Cut
Strzelanka, w której mordowanie zombi to niezapomniane przeżycie – zwłaszcza w co-opie.
Średnia ocen: 75%
Cena: od 169,00 zł

Pobierz z PlayStation Network

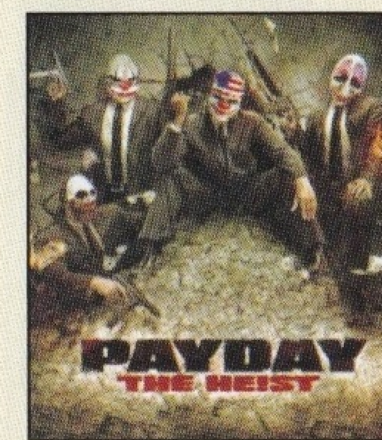




Burnout Crash!
To już nie ten Burnout co kiedyś, ale spodoba się każdemu, kto szuka prostej gry samochodowej, w której celem jest sianie jak największego zniszczenia.
Średnia ocen: 66%
Cena: 36,00 zł



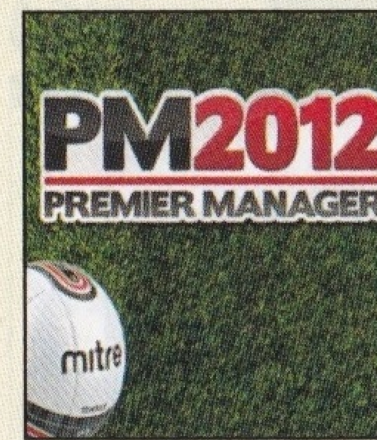
Eufloria
Symulator, który próbuje odtworzyć rozwój organizmów żywych (dokładniej: roślin) na planetoidach. Dziwna, ale intrygująca – ma bardzo relaksujący klimat.
Średnia ocen: 72%
Cena: 29,00 zł



Payday: The Heist
Kooperacyjna zabawa w napadanie na banki i mordowanie policjantów. Jest głośno, krwawo i z przytupem, nawet pomimo wad (koszmarne AI wrogów).
Średnia ocen: 69%
Cena: 59,00 zł



PixelJunk SideScroller
Powrót do korzeni – lecimy z jednego końca ekranu na drugi, po drodze eliminując przeciwników. W bardzo klimatycznej oprawie!
Średnia ocen: 76%
Cena: 29,00 zł



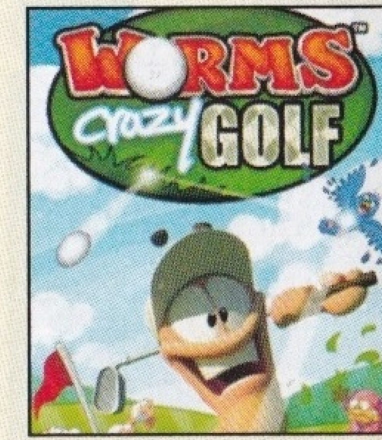
Premier Manager 2012
Gratka dla miłośników angielskiej piłki kopanej i mnóstwa tabelek z danymi. Zarządzamy klubem i drużyną (składy na sezon 2011/2012)
Średnia ocen: brak
Cena: 23,00 zł



Rocketbirds: Hardboiled Chicken
Strzelanka 2D z akcją ukazaną z boku. Wcielamy się w kurczaka, który przeciwstawia się tyranii Pingwinów. Krwawa, a przy tym zabawna.
Średnia ocen: 72%
Cena: 36,00 zł



Speedball 2 Evolution
Wysoka grywalność, ale sama gra lepiej sprawdza się na PSP i urządzeniach z iOS-em, skąd została przeniesiona (w App Storze jest też tańsza).
Średnia ocen: brak
Cena: 25,00 zł

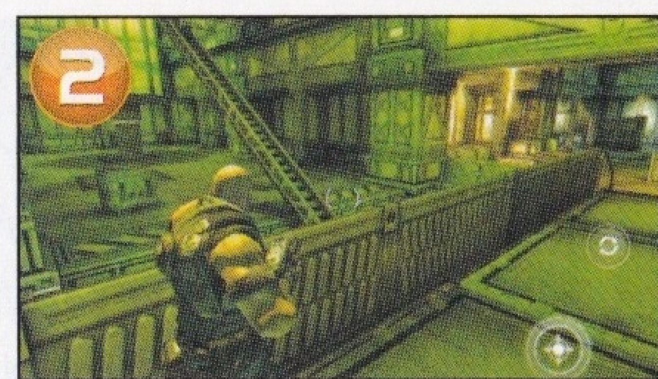


Worms Crazy Golf
Zamiast zabijać robale, staramy się... trafić piłką do dołka. Sprawdza się to całkiem nieźle, ale gra niewiele różni się od dużo tańszej wersji na iUrządzenia.
Średnia ocen: brak
Cena: 29,00 zł

Gry na Androida



Elder Signs: Omen
Interaktywna wersja gry karciano-kościanej opartej na motywach prozy mistrza grozy, H. P. Lovecrafta. Wymaga czasu i skupienia, ale odwdzięcza się niezwykle inteligentną rozgrywką. Fani Cthulhu – warto!
Średnia ocen: brak
Cena: 13,31 zł



Shadowgun
Gra wygląda fenomenalnie i mocno przypomina Gears of War, oprócz tego ma jednak niewiele do zaoferowania. Fabuła jest prosta, przeciwnicy mało zróżnicowani i głupi, a sterowanie niezbyt wygodne.
Średnia ocen: brak
Cena: 17,60 zł



Where's My Water?
Sympatyczny aligator Swampy nie marzy o niczym innym niż kąpiel ze swoją ulubioną gumową kaczuszką. W grze na około 120 poziomach tak operujemy strumieniem wody, aby dotarła ona do czyściocha.
Średnia ocen: brak
Cena: 3,30 zł



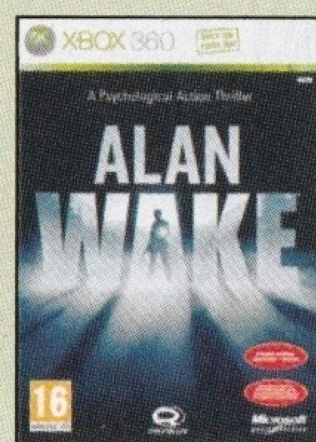
World Cruise Story
Kolejna symulacja ekonomiczna studia Kairosoft, jak zwykle wciągająca i pełna uroku, ale oparta na mechanizmach znanych z poprzednich gier. Zarządzając luksusowym wycieczkowcem, czekamy na coś nowego...
Średnia ocen: brak
Cena: 17,17 zł



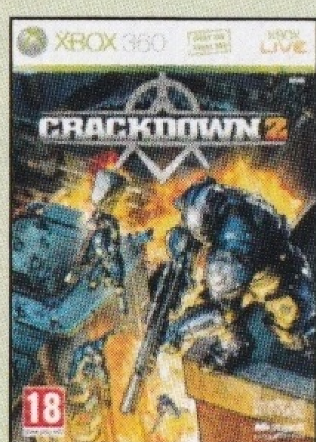
X-Men
Klasyk z automatów. Poziomy przemierzamy m.in. jako Cyclops, Wolverine i Storm, pokonując dziesiątki wrogów, w tym bossów takich jak Pyro, Mystique a nawet Magneto. Dla fanów mutantów – ideał.
Średnia ocen: brak
Cena: 3,30 zł

Tylko na X360

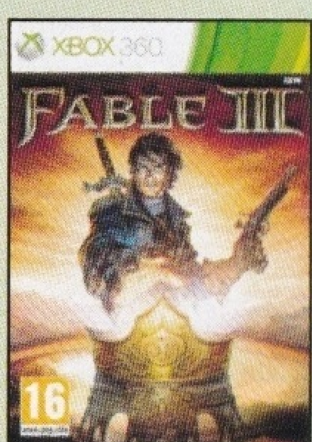




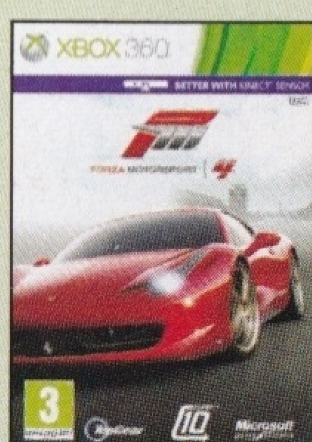
Alan Wake
Gra potrafiąca nastraszyć, idealna dla miłośników prozy Stephena Kinga. Szukający porwanej żony pisarz walczy w klimatycznych lokacjach z hordami sił nieczystych.
Średnia ocen: 83%
Cena: od 59,00 zł



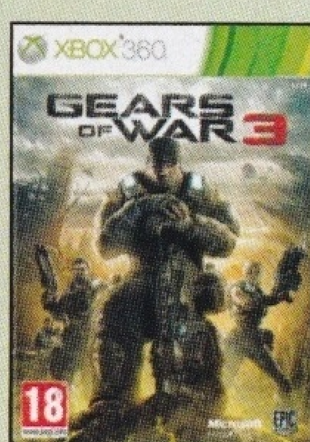
Crackdown 2
Dla fanów, którzy i tak narzekać będą na zmarnowany potencjał. Jedynka zapowiadała się na niezłą alternatywę dla GTA, dwójka nie poprawia jej błędów, a dodaje nowe.
Średnia ocen: 70%
Cena: od 37,00 zł



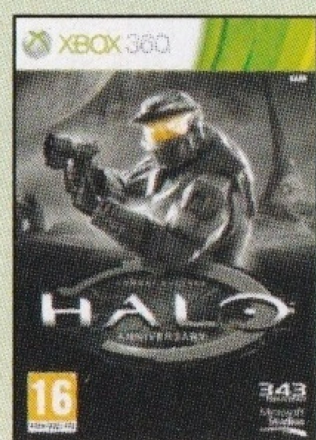
Fable III
Baśniowe RPG, w którym poza magią i mieczem wykorzystujemy również broń palną. Pojawiły się nowe opcje interakcji ze światem, ale samą grę przesadnie uproszczono.
Średnia ocen: 80%
Cena: od 89,00 zł



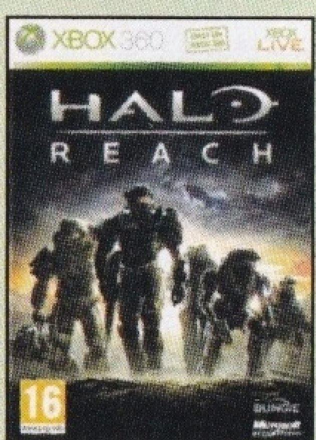
Forza Motorsport 4
Najbardziej realistyczna gra wyścigowa na Xboksa 360, a kto wie, czy jednocześnie nie najbardziej realistyczna w całym gatunku. Trzeba to mieć!
Średnia ocen: 91%
Cena: od 157,90 zł



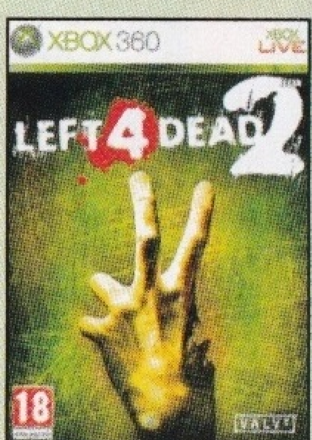
Gears of War 3
Zwieńczenie trylogii strzelanek, które zdefiniowały grę na Xboksie 360. Dopracowana, pełna trybów, dodatków i emocji. Klasyk!
Średnia ocen: 91%
Cena: od 148,00 zł



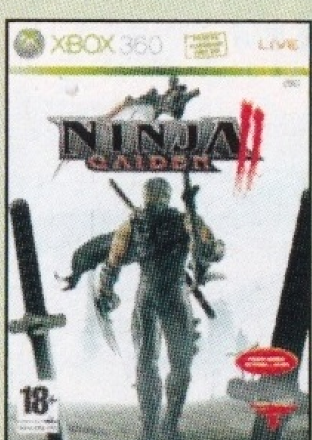
Halo Combat Evolved Anniversary
Okazja do powrotu do przeszłości lub przeżycia po raz pierwszy jednej z najważniejszych przygód minionej dekady.
Średnia ocen: 82%
Cena: od 139,00 zł



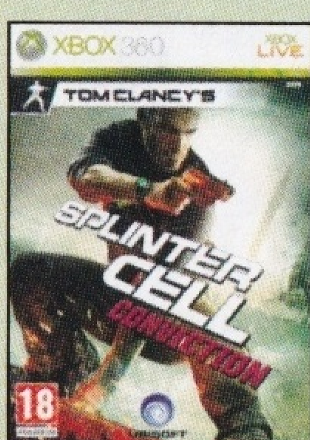
Halo: Reach
Pierwszoosobowa strzelanka równie dobrze wykonana i wciągająca, co poprzednie części. Multi także we dwójkę na podzielonym ekranie.
Średnia ocen: 91%
Cena: od 69,00 zł



Left 4 Dead 2
Walka z hordami zombie najwięcej frajdy sprawia podczas gry sieciowej w czteroosobowej drużynie. Ciekawe mapy i rozbudowany arsenał.
Średnia ocen: 89%
Cena: od 48,00 zł

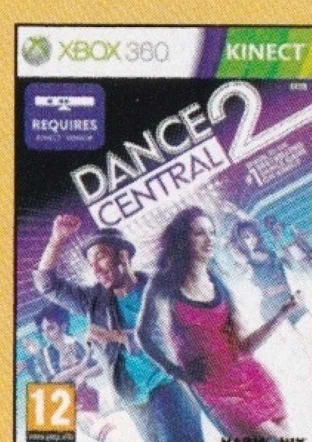


Ninja Gaiden II
Nie dość, że ninja, to jeszcze kopie tyłki demonom – czego chcieć więcej? Spore wyzwanie na każdym z czterech poziomów trudności.
Średnia ocen: 81%
Cena: od 39,00 zł

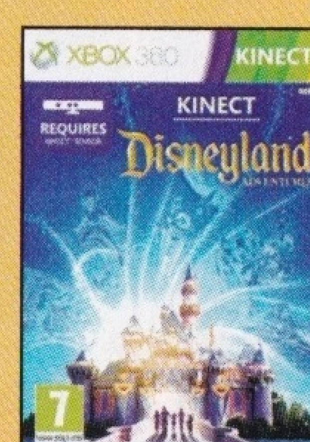


Splinter Cell: Conviction
Nasi dotychczasowi mocodawcy okazują się zdrajcami. Niezła skradanka z przeciętnymi etapami strzelanymi.
Średnia ocen: 85%
Cena: od 49,00 zł

Kinect



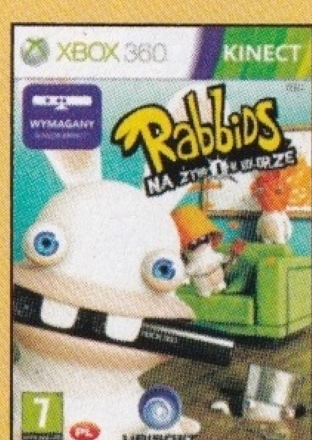
Dance Central 2
Tytuł, który potrafi nauczyć kilku tanecznych kroków. Pochwalić trzeba zwłaszcza precyzję, z jaką Kinect odczytuje ruchy, także podczas gry we dwójkę.
Średnia ocen: 86%
Cena: od 173,90 zł



Kinect: Disneyland Adventures
Fantastyczna wyprawa do Disneylandu w Kalifornii to też jeden z najlepszych i najlepiej zrealizowanych pomysłów na familijną grę na Kinecta.
Średnia ocen: 75%
Cena: od 150,00 zł



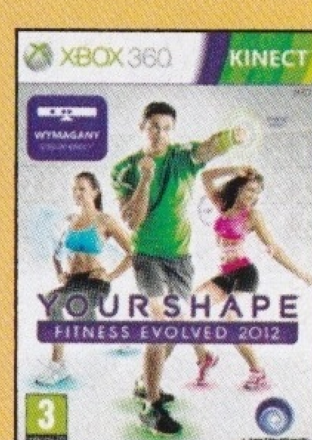
Kinect Sports: Season Two
Świetnie odtwarza na ekranie ruchy gracza, jest też zróżnicowana pod względem dyscyplin, spośród których wybija się jazda na nartach.
Średnia ocen: 67%
Cena: od 169,00 zł



Rabbids: Na żywo i w kolorze
Podręcznikowy wręcz przykład idealnej gry na imprezę, podczas której przed konsolą może stanąć nawet 16 graczy.
Średnia ocen: 60%
Cena: od 159,00 zł



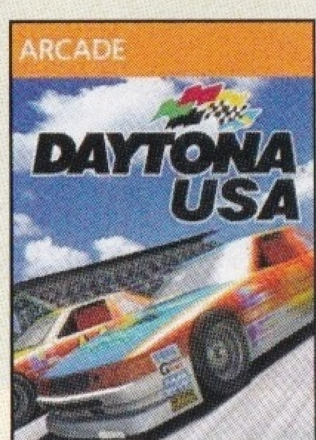
The Black Eyed Peas Experience
Gra taneczno-śpiewana z blisko 30 utworami zespołu, w tym takimi przebojami jak „Let's Get It Started".
Średnia ocen: 63%
Cena: od 139,00 zł



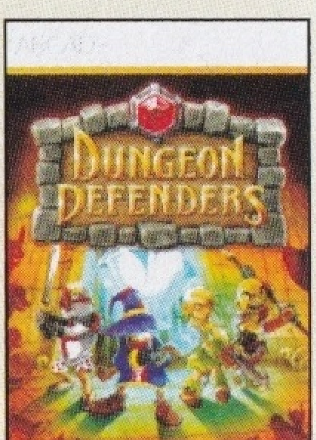
Your Shape: Fitness Evolved 2012
Bardzo dobry program treningowy, który oprócz fitnessu proponuje też jogging i taniec. Szkoda, że nie jest po polsku.
Średnia ocen: 77%
Cena: od 164,99 zł

Pobierz z Xbox Live

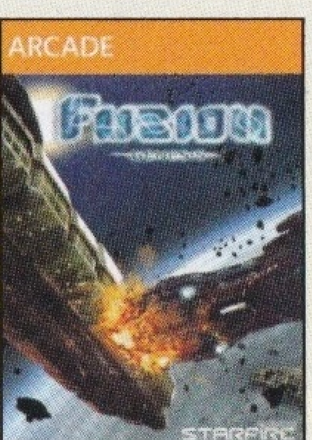




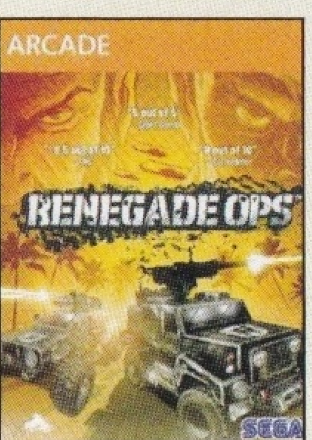
Daytona USA
Klasyczne wyścigi arcade'owe z trasami w ulepszonej grafice i dobrze wprowadzonymi nowościami – multiplayerem oraz wsparciem dla kierownicy.
Średnia ocen: 78%
Cena: 800 MSP



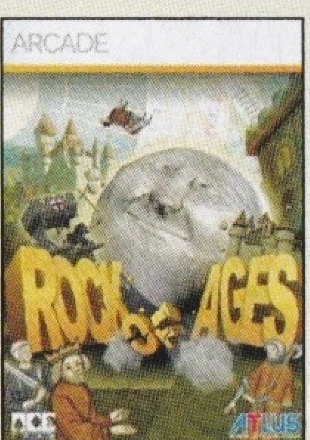
Dungeon Defenders
Kolorowe RPG, w którym tworzymy postać w jednej z czterech klas, a następnie przemierzamy świat w pojedynkę lub w towarzystwie przed jedną konsolą oraz w sieci.
Średnia ocen: 78%
Cena: 1200 MSP



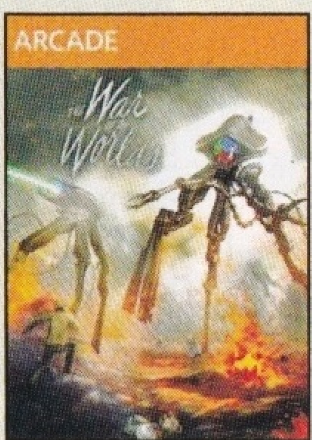
Fusion Genesis
Dwuwymiarowa gra kosmiczna podobna do klasyków takich jak Elite i Frontier. Pomysłów było wiele, chociaż nie wszystkie dobrze zrealizowano.
Średnia ocen: 71%
Cena: 800 MSP



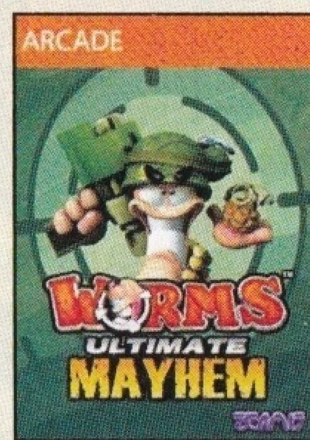
Renegade Ops
Gra typu „jedna gałka kieruje pojazdem, druga zaś ostrzałem", w fantastycznej oprawie z emocjonującym trybem kooperacji. Dostępna także na PlayStation 3.
Średnia ocen: 81%
Cena: 1200 MSP



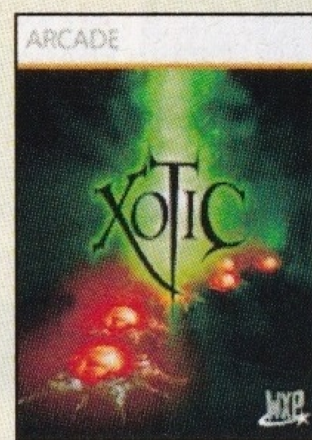
Rock of Ages
Oryginalna produkcja, w której toczymy kamienną kulę w dół wzgórza, by zniszczyć nią zamek przeciwnika. Ciekawa, niespotykana, dowcipna.
Średnia ocen: 74%
Cena: 800 MSP



War of the Worlds
Powieść „Wojna światów" brawurowo opowiedziana przez Patricka Stewarta (kapitan Picard ze „Star Treka"). Oprócz tego to przeciętna, mroczna platformówka 2D.
Średnia ocen: 54%
Cena: 800 MSP



Worms Ultimate Mayhem
Worms 3D i Worms 4: Mayhem połączone w jedną, wyjątkowo obszerną produkcję. Najlepsze trójwymiarowe robale dostępne na rynku.
Średnia ocen: 60%
Cena: 1200 MSP



Xotic
Rozgrywka przypomina Quake III Arenę, niewiele lepiej też wygląda (chociaż to może być zaletą). Razi masa bugów i niedopracowanych elementów.
Średnia ocen: 45%
Cena: 800 MSP

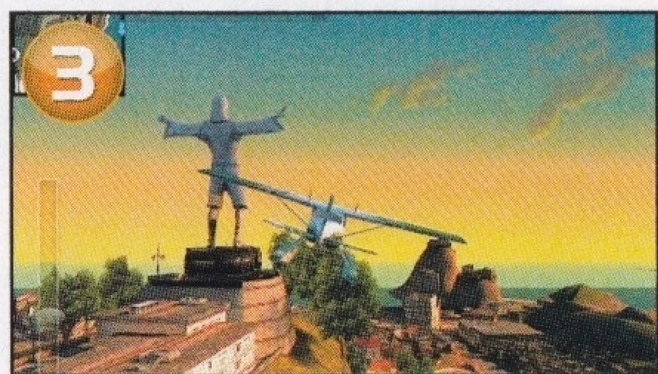
Gry na iOS-a



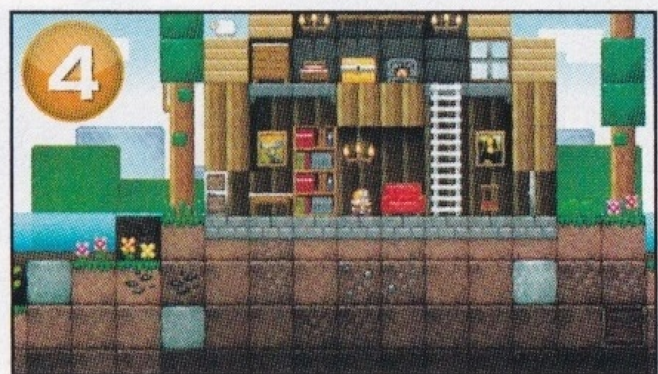
Epoch
Grafika napędzana przez Unreal Engine 3 sprawia wrażenie przenośnego Gears of War. Rozgrywka jest jednak bardziej statyczna, ponieważ automatycznie przenoszeni jesteśmy między kolejnymi „strzelnicami".
Średnia ocen: 80%
Cena: 2,39 euro (ok. 10,70 zł)



Extraction: Project Outbreak
Strzelamy do zombi, ale samej grze bliżej do pecetowej gry strategicznej (wskazujemy m.in. gdzie ma pójść postać, do kogo strzelać). Mocno przypomina Cannon Foddera – i robi to bardzo dobrze!
Średnia ocen: 78%
Cena: 0,79 euro (ok. 3,50 zł)



Gangstar Rio: City of Saints
Cud, że ta gra działa – napakowano w nią tyle, że urządzenia przenośne nie całkiem są w stanie sobie z nią poradzić. To jednak wciąż za mało, by konkurować z „dużymi" gangsterskimi grami z otwartym światem.
Średnia ocen: 69%
Cena: 5,49 euro (ok. 24,70 zł)



Junk Jack
Gra w stylu Minecrafta z kreskówkową grafiką 2D. Nasza postać w generowanym losowo świecie musi zbudować obóz nim zapadnie zmierzch i pojawią się potwory. Kuleje tylko sterowanie.
Średnia ocen: 87%
Cena: 2,39 zł (ok. 10,70 zł)



Superman
Zabawna produkcja, która przedstawia losy Supermana, który zaprowadza porządek w Metropolis. Na 18 poziomach walczymy z mechami, strącamy rakiety, a nawet ratujemy spadający samolot.
Średnia ocen: 59%
Cena: 2,39 zł (ok. 10,70 zł)

W NASTĘPNYM NUMERZE

Final Fantasy XIII-2

Esencja jRPG – pozycja obowiązkowa dla każdego fana serii. Ale czy przekona też „zwykłych" graczy?







Klasyki HD

Tak jak w 2011 roku, również w tym pojawi się kilka reedycji klasyków z grafiką podniesioną do jakości HD. Na pierwszy ogień idą kolekcje Silent Hill HD (druga i trzecia część serii) oraz Metal Gear Solid HD, w skład której wejdą druga i trzecia odsłona cyklu oraz MGS: Peace Walker z PSP.

Następny PLAYBOX już 22 lutego!

Polska premiera Vity

Nowa konsola przenośna Sony w Japonii sprzedaje się poniżej oczekiwań – a jak będzie w Polsce? Czy graczy nie odstraszy cena na poziomie „dużego" PS3? A może wydatek zrekompensują świetne gry? W kolejnym Playboksie przeczytacie wszystko o PlayStation Vita.

The Darkness II

Komiksowy styl i ultrabrutalne walki z wykorzystaniem „macek" bohatera – to może być hit!





Resident Evil: Revelations

Czy nowy Resident dołączy do tytułów, dla których warto kupić 3DS-a? Po cichu na to liczymy...

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Rozbudowane RPG połączone z widowiskową akcją od współtwórcy Obliviona. To musi się udać.



PLAYBOX PLAYBOX@BAUER.PL

facebook.com/magazynplaybox

REDAKCJA

Redaktor prowadzący: Tymon Smektała
Z-ca redaktora prowadzącego: Marcin Traczyk
Zespół redakcyjny: Michał Bartczak, Daniel Bartosik, Maciek Czerniawski, Kamil Krupiński, Michał Kuszewski, Oskar Nowak, Robert Ocetkiewicz, Jacek Smoliński, Adam Saczko, Marek Turno, Tomek Wikliński, Mateusz Witczak
DTP: Kuba Siepkowski
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Dyrektor biura reklamy: Marcin Gudowicz
Dział reklamy pism komputerowych: Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02, Jakub Cudek, tel. 22 516 35 50, Agata Myśluk, tel. 22 516 34 33



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Polska Sp. z o.o.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Tomasz Namysł
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Druk:
Perfekt; ul. Połczyńska 99; 01-303 Warszawa (okładka), Drukarnia Prasowa S.A.; Al. J. Piłsudskiego 82; 90-950 Łódź (środki)

Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Wydawnictwo jest członkiem Izby Wydawców Prasy.

